PLAYSTATION 2 XBOX GAME CUBE CINEMA IN CASA DVD NEW TECH

EvolutioN

IL FUTURO ... ME ... NTERTAINMENT Magazine

DINO STALKERS, JURASSIC PARK, A SOUND OF THUNDER, DINOZ

TUROK EVOLUTION

I DINOSAURI RESUSCITANO SULLE NOSTRE CONSOLE!

ISBN 1593-6171
9 771593 617005

I GIOCHI DEL MESE

TOCA RACE DRIVER / PROJECT ZERO / FERRARI F355 CHALLENGE / TEKKEN 4 / BEACH SPIKERS / TUROK EVOLUTION / ENCLAVE / HUNTER: THE RECKONING / GT CONCEPT / F1 ARCADE / STUNTMAN / AKIRA PSYCHO BALL / SLAM TENNIS / GUN METAL / WAY OF THE SAMURAI / MIB II: ALIEN ESCAPE / ZOOCUBE / LE TOUR DE FRANCE

CINEMA IN CASA

GUIDA ALLA SCELTA DEL VIDEOPROIETTORE DIGITALE
8 PRODOTTI IN PROVA

TUTTI I FILM IN DVD!

RACING EVOLUZIONE

SPECIALE VIDEOPROIETTORI

Evolution Magazine, Anno I N.7 Settembre 2002, sped. in abb. post. 45% ... 662/3 ... 12-96 Filiale di Roma - Mensile

Evolution Magazine
Anno II, Settembre 2002 - N.7

DIRETTORE
Roberto Lucchesi
(r.lucchesi@technipress.it)
VIDEOGAMES
Giuseppe Nigro
(g.nigro@technipress.it)
HOME ENTERTAINMENT
Gian Luca Di Felice
(g.difelice@technipress.it)
REDAZIONE
Nicodemo Angi, Davide Belardo, Andrea "Negative" Boschiere, Daniele Bertocci, Emanuele Bissattini Daniele Ceccarelli, Filippo Facchetti, Gian Luca Di Felice, Massimiliano De Ruvo, Emidio Frattaroli, Ornella Lepre, Stefano Manin, Simone Menghini, Giuseppe Nigro, Maurizio Quintiliani, Elena Raugei, Valerio Savelli, Paolo Santagostino
DIRETTORE RESPONSABILE
Mauro Neri
Evolution Magazine è una pubblicazione TechniPress S.r.l.
Via della Bufalotta 374 F, 00139 Roma
Tel. 06 8720331, fax 06 87139141
Registrazione del Tribunale di Roma n. 494/2001 del 6/11/2001

Abbonamento a 11 numeri: Italia 44 euro; Europa e paesi del bacino mediterraneo (spedizione via aerea) 80 euro; Americhe, Giappone, Asia etc. 120 euro (spedizione via aerea); Oceania 140 euro (spedizione via aerea).

TechniPress

PRESIDENTE DEL C.d.A.
Massimo Canzona
PUBBLICITÀ
Roma: Massimo Canzona, tel. 06 87203357
Alessandro Scansani, tel. 06 87203352
Loredana Palomba (coordinamento), tel. 06 87203353
Milano: Studio Resmini
Via Ugo Betti 31, 20135 Milano
Tel. 02 33403358, fax 02 33499312
UFFICIO AMMINISTRATIVO
Elena Caporusso, tel. 06 87203358
DIFFUSIONE E ABBONAMENTI
Matteo Piemontese, tel. 06 87203351
Stampa: Omnimedia S.r.l.,
Via del Policlinico 131, 00161 Roma
Distribuzione per l'Italia: Parrini & C. S.r.l.
Piazza Colonna 361, 00187 Roma.
Tel. 0669514.1 - Fax 0669940697

ISSN 1593-6171

SPERANZA BEN RIPOSTA

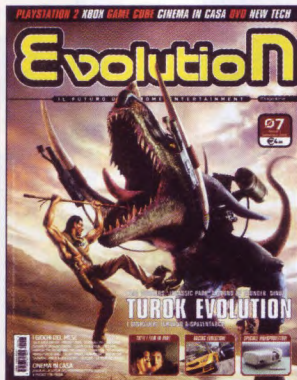
Sul numero passato di Evolution abbiamo a lungo parlato della "guerra di religione" che sta coinvolgendo gli appassionati italiani (e non solo loro) di videogiochi. Una guerra sciocca (come tutte le guerre, d'altronde) che vede tre coalizioni in lotta tra loro: i "piesseduisti", gli "icsbocsari" e, naturalmente, i "gheimcubini".

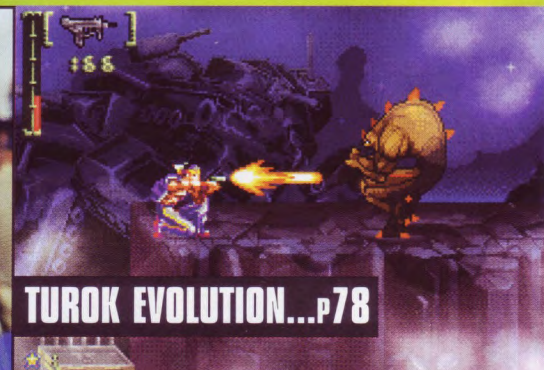
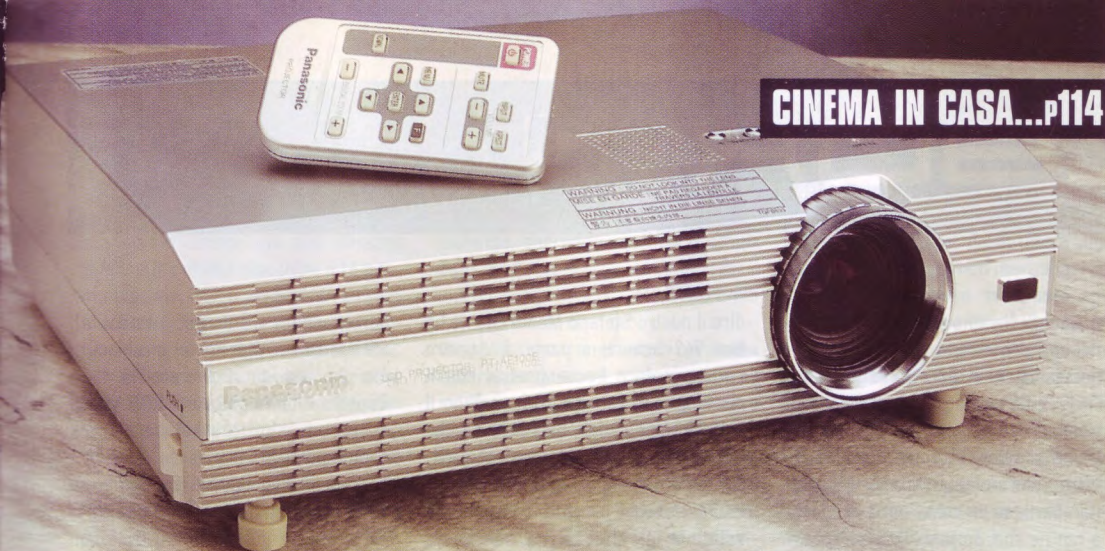
Abbiamo quindi espresso una speranza: che le tre console della "generazione DVD" coesistano pacificamente insieme (anche se, molto probabilmente, con quote di mercato assai diverse l'una dall'altra), così da dare la possibilità agli appassionati di poter stabilire qual'è quella che più fa per loro, potendo scegliere fra tre prodotti con caratteristiche e filosofie assai diverse; oppure, ancor meglio, di poter acquistare tutte e tre le macchine non privandosi così del piacere di emozionarsi con i giochi "simbolo" di PS2, Game Cube e Xbox ed eliminando alla radice le ragioni d'essere della "guerra di religione".

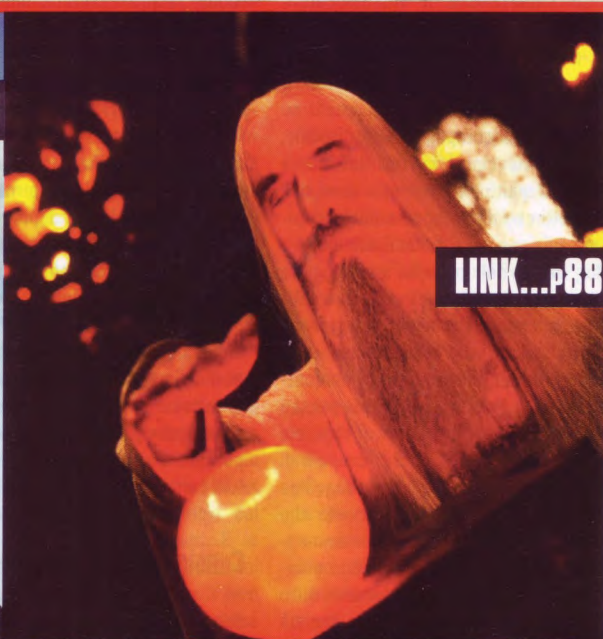
Ebbene, perlomeno a giudicare dalle lettere giunte in redazione in questi ultimi giorni, sembrerebbe proprio che la nostra fosse una speranza ben riposta: in molti ci hanno scritto per affermare che è assurdo disprezzare le altre console solamente perché se ne possiede una diversa, e addirittura molti ci hanno anche rivelato che hanno acquistato due o addirittura tre console o che sono in procinto di farlo, proprio per le ragioni sopra esposte.

Gli analisti sono comunque sempre più concordi nel ritenere che nei prossimi anni ci sarà un vero e proprio "boom", con una crescita esponenziale delle vendite di PS2, Game Cube e Xbox che farà aumentare il numero complessivo di macchine installate fino a raggiungere vette (si parla di molti milioni di pezzi nella sola Italia!) mai viste in precedenza. In pratica, una macchina in ogni casa, o giù di lì.

Buona lettura e buon divertimento a tutti.

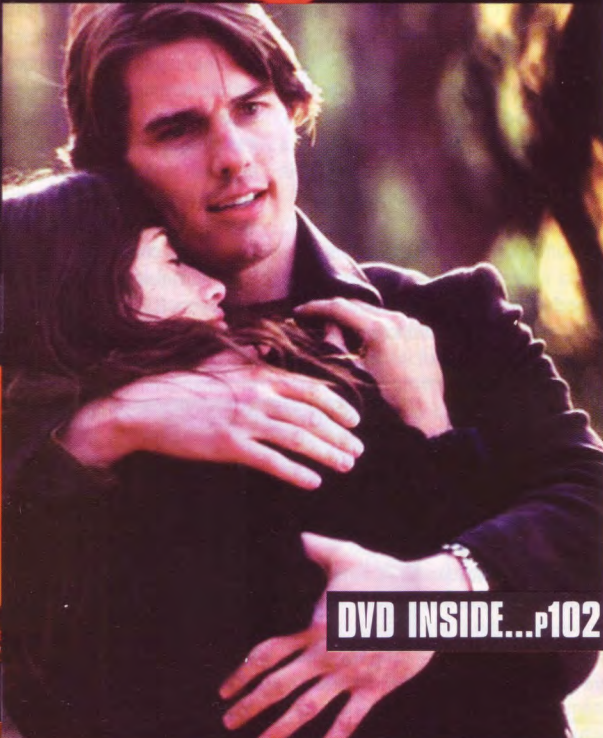
Roberto Lucchesi

SOMMARIO

UN RAPIDO COLPO D'OCCHIO SU QUANTO TROVEREMO NELLE PAGINE DI EVOLUTION

CINEMA IN CASA...P114

EVOLUSUONI...P98

LINK...P88

CINEMA AL CINEMA...P100

DVD INSIDE...P102

ON THE NET...P128

MAILBOX

FILO DIRETTO CON I LETTORI

I "malati" ci scrivono

Ciao ragazzi, ho deciso di rispondere al vostro annuncio del numero 6 quando avete chiesto di farvi sapere chi fosse "lesionato" dai videogiochi. Ebbene io sono lesionato. Sono lesionato da certi stupidi dottori che criticano il mondo videoludico e non sanno neanche cosa sia un pad; sono lesionato da certi professoroni che invece di curare le vere malattie, se ne inventano di nuove; sono lesionato e stufo di sentire che c'è ancora qualcuno che crede che i videogiochi facciano male al cervello quando sono loro che hanno qualche rotella fuori posto. Sapete cosa vi dico? Io ho sempre giocato e continuerò a giocare quanto mi pare e piace, perché so che certa gente non capisce, e non potrà mai capire, quanto sia bello accendere una console e immergersi in un mondo alternativo e fantastico!

Tiziano Gagliardo

Carissimo Tiziano, purtroppo ogni fenomeno giovane (se riscontra un successo inaspettato) può facilmente divenire bersaglio di critiche, basta ricordare ciò che accadde con il rock dagli anni '50 in poi. La nostra fortuna sta proprio nel numero: i videogiocatori non sono più una minoranza. Oggi molte persone (grandi e piccoli) coltivano questa passione e pian piano anche l'opinione pubblica ci guarderà con minor diffidenza. Nel frattempo, andiamo avanti, consapevoli di fare qualcosa che non nuoce né a noi né agli altri ma anzi, ci diverte e ci consente di fare nuove amicizie. Infine, ti dico che durante gli anni, grazie ai videogiochi, ho "affinato" molto il mio inglese... come vedi i videogames sono anche educativi!

Massimiliano De Ruvo

Ah-ah! Ci risiamo: ecco spuntare l'ennesimo capoccione che spara a zero sui videogames. Faccio riferimento al "riquadro" giustamente inserito nella mailbox di luglio/agosto.
Vorrei sottolineare come i media televisivi (non solo quelli, purtroppo...), non perdano un colpo nel dare risalto a notizie che, se pur ridicole e grottesche, descrivono il videogiocatore come una sorta di lobotomizzato.
È palese il fatto che se io passo due ore davanti alla console, il mio televisore non può essere sintonizzato su Canale 5 e compagnia. Mi dispiace, preferisco rincretinirmi davanti a Pikmin piuttosto che guardare due fighetti che amoreggiano nell'ennesima edizione del *Grande Fratello*.
La parte del cervello danneggiata dovrebbe essere quella della creatività: allora, cari amici, state leggendo le righe di un vero caso umano.
Sono vecchio lo ammetto: trentaquattro anni, e almeno venticinque passati bellamente a giocare inconsapevole dei rischi che correvo. Be', mi pare di star bene lo confesso, mi guadagno da vivere con la parte del cervello che oramai ho irrimediabilmente danneggiata. Alla faccia del neurologo giapponese, scrivo e disegno fumetti, offro consulenza creativa a diverse società (compresa la *Ferrero* che un'amico voleva saccheggiare) ecc...
Traete le vostre conclusioni.
Non voglio perdere occasione per farvi i complimenti: la rivista è un gioiellino, se "*DVD inside*" fosse meno corposa a favore di altre rubriche sarebbe tra le migliori in assoluto.
Grazie e a presto.

Andrea Freccero

**Vecchio? Andrea, se ti reputi vecchio tu a trentaquattro anni, cosa dovrebbe dire il nostro Stefano Manin che ne ha ben 74? Scherzi a parte, è davvero curioso notare l'accanimento con il quale spesso i media commentano il settore videogames. La sola cosa che mi viene da dire a riguardo, è che, evidentemente, alcune volte alcuni giornalisti sono in carenza di argomenti validi (e sì che ce ne sarebbero molti...) e allora preferiscono sbattere il mostro in prima pagina, creando inutili allarmismi e gettando in cattiva luce un mondo ancora incontaminato da politica, guerra e gossip.
Personalmente, non ne faccio un dramma. Mi aggiusto la giacca (virtuale) e tiro avanti per la mia strada, consapevole del fatto di poter vivere e condividere una passione unica che non tutti evidentemente sono degni di apprezzare. Riteniamo che "*DVD Inside*" sia una delle rubriche che ci distingue dalla "massa" e che spiega al meglio cosa intendiamo per Home Entertainment legato alle console di nuova generazione. Grazie per i complimenti che ci fai, faremo tesoro dei tuoi consigli.**

Giuseppe Nigro

Consigli per gli acquisti

Salve redazione di Evolution, vorrei comprare il Game Cube per i primi di settembre (per godermelo un po' prima della scuola) ma non so quale titolo scegliere come primo gioco. In particolare, quello che sto cercando è un prodotto abbastanza longevo e coinvolgente da tenermi impegnato fino all'uscita del devastante Mario Sunshine. Io ho selezionato alcuni titoli che credo indicati al mio scopo, ma voi quale mi consigliereste tra: Extreme G3 (personalmente ho giocato a Wipeout 3 per più di un mese gareggiando in ogni modalità), SSBMelee (mi piacciono i picchiaduro ma ho odiato Powerstone della Capcom e temo che con SSBM possa succedere lo stesso) e Turok Evolution?
Vi prego di rispondermi per non farmi naufragare nel dubbio. Però non chiedo di essere pubblicato su Evolution ma preferirei attendere una vostra e-mail. So di essere uno scocciatore, ma cercate di capirmi, non posso aspettare il prossimo numero di Evolution perché per quel giorno avrei già il cubetto. Vi supplico quindi di rispondermi! Ciao e complimenti per l'ottima rivista.

Vulgar Hurricane

D'accordo, avrai già acquistato il Game Cube. E magari avrai preso anche tutti e tre i giochi da te citati. Comunque, se ancora non lo hai fatto il nostro consiglio è di puntare su Super Smah Bros Melee. Un titolo longevo e divertentissimo, soprattutto se hai tre amici con i quali divertirti. Detto questo, buon divertimento con la tua console Nintendo.

Giuseppe Nigro

Dov'è l'innovazione?

Spettabile redazione di Evolution, mi chiamo Massimo e vi faccio innanzitutto i complimenti per l'ottimo lavoro svolto dalla vostra rivista: raramente mi è capitato di sfogliare un giornale così obiettivo e preparato e che, almeno per una volta, si indirizza ad un pubblico di gente un po' più grandicella (ho 27 anni...). Dopo queste righe (che spero mi valgano la pubblicazione!), passo al sodo. Vorrei esporre il mio pensiero in merito alle console di

PHOTOSHOP

All'ultimo ECTS se ne sono viste davvero... delle belle! Empire Interactive per presentare il suo gioco basato sul telefilm anni '70 Starsky & Hutch, ha portato al di fuori della fiera la popolare Ford Torino del 1976 (originale della serie televisiva) accompagnadola dalla bellissima modella Janine, fotografata da Grant Finney per alcuni scatti promozionali.

Catan è un gioco da tavolo molto famoso in terra orientale. La versione videoludica PS2 è in fase di sviluppo negli studi Capcom.

Un momento dell'evento X02 North America, dove Microsoft ha presentato le novità autunnali per il suo gioiellino nero e verde. Particolare entusiasmo hanno suscitato le prime immagini di Halo 2 e Project Gotham Racing 2.

presunta "next generation". Ragazzi, ma siamo sicuri che non fossero migliori le defunte macchine a 16 bit o, al massimo, PSX e basta? Non so se ci avete fatto caso anche voi, ma la maggior parte dei titoli in uscita su PS2, Game Cube e Xbox non sono altra che fuffa di prima categoria, incartata con la migliore delle carte regalo. È davvero triste osservare la vetrina del mio negozio che vende a prezzo pieno "capolavori" del calibro di Stitch, Airblade, Fifa 2002, Hunter, New Legends, Bloody Roar e altre chicche imperdibili (potrei andare avanti per altre 100 righe!). Ma è mai possibile? Dopo due anni di PS2 siamo ancora a questo punto? I prezzi aumentano, l'inflazione sale e ci ritroviamo a giocare a titoli che non sarebbero degni neppure di un Commodore 64 (pace all'anima sua)? Ancora ricordo le prime presentazioni di PS2, con le mega conferenze stampa in cui si diceva che PS2 sarebbe stata in grado di muovere miliardi di poligoni e in cui si facevano vedere filmati in CG spacciati per giochi calcolati in tempo reale dall'emotional engine. Un vero scandalo! I titoli che sono riusciti a sfruttare la console Sony si contano sulle dita di una mano (monca). Purtroppo con l'avvento di Xbox e Game Cube la situazione non mi sembra sia cambiata molto anzi: è addirittura peggiorata! Se prima qualche "schifezza" in formato digitale era esclusivo appannaggio dei possessori di PS2, ora ci tocca giocarla anche sulle console Nintendo e Microsoft! Evviva il multipiattaforma! Praticamente, a parte Halo, Pikmin e i prossimi Zelda e Project Ego, non vedo sotto una buona luce le console di nuova generazione. Non vorrei esagerare ma ai tempi del Megadrive, nonostante l'ammontare dei giochi-cuscinetto fosse indubbiamente elevato, anche i capolavori erano presenti in numero maggiore.
E allora mi chiedo anzi, lo chiedo a voi: cosa sta succedendo? Crisi di identità? Il marketing ha ormai sovrastato lo spirito del divertimento e dell'originalità? Se questo è l'andazzo, per il futuro non prevedo nulla di buono: giochi brutti e non divertenti in gran quantità e giochi belli ma corti in numero sempre crescente. Capolavori uno all'anno. Bella roba. Queste cose mi fanno venire voglia di smettere e di dedicarmi ad "hobby" più redditizio (ippica?). Tanto so già che non lo farò. Grazie per la pazienza che avete avuto se siete arrivati a leggere sin qui. Attendo una vostra risposta e magari anche quella del mitico Carlo Grassi! (scherzo, speriamo che non si offenda!).

Massimo Emili

Ciao Massimo, complimenti per la tua lettera, pungente al punto giusto che mi dà modo di esporre il mio pensiero riguardo questa delicata tematica.
Hai centrato perfettamente il problema: è mai possibile che dopo tutto quello che Sony ci aveva mostrato prima dell'uscita della sua nuova console non siano visti che pochi (pochissimi) giochi degni delle promesse fatte in sede di presentazione? Il caso "The Gateway" è eloquente. Se Martin Edmonson ci mette due anni per sviluppare un titolo che, seppur originale, presenta un livello tecnico appena discreto, quanto dovremo attendere ancora per avere un maggior numero di titoli degni di questa console?
A dirla tutta, sembra davvero di avere una PlayStation "1 e 1/2": quasi tutti i titoli con i quali gioco su PS2 non sembrano altro che le versioni in alta risoluzione delle controparti PSone. Come al solito so di esagerare, ma la mia invettiva è uno sfogo doveroso in quanto ancora non riesco a capire se la rivoluzione del videogioco a 128 bit sia davvero tutta qui. Imperizia dei programmatori diranno alcuni. E in parte a ragion veduta. Ma allora, mi domando: perché non favorire il loro operando realizzando una macchina dalle caratteristiche così complesse da essere assimilate rapidamente dagli sviluppatori? Purtroppo la risposta veritiera non l'avremo mai.
Ancora, nonostante l'arrivo di Xbox e Game Cube, la situazione non sembra affatto migliorata, tutt'altro. Ora che ci sono tre piattaforme sulle quali dividersi i ricavi, le software house fanno a gara per sfornare a tempo di record le versioni multi-formato dei loro capolavori più ambiti (sono sarcastico). Il fatto di avere lo stesso gioco su tre macchine differenti fa sì che questo non sfrutti minimamente le risorse tecniche disponibili. E tu, da lettore intelligente quale sei sembri aver compreso in pieno il pericolo al quale noi videogiocatori andiamo incontro: su cento titoli a disposizione solamente tre o quattro saranno degni di girare sulle nostre console, con una crescente diffusione della fuffa digitale (come la chiami tu). Quale sia la soluzione al problema non mi è dato di saperlo. Dal canto mio sto centellinando le spese in campo videogames e sto diventando sempre più selettivo. Ed è questo il consiglio che voglio darti: lascia sugli scaffali i giochi che non meritano. Non acquistare software sviluppato soltanto per arricchire le sofware house mediocri. Non so se servirà a qualcosa. La speranza è che la concorrenza si dia da fare per proporre dei titoli in grado di "far cadere la mascella a terra" e che Sony, in sede di progettazione della sua prossima PlayStation, tenga in considerazione anche le pretese degli sviluppatori.

Stefano Manin

La pubblicità è l'anima del commercio

Ciao "ragassuoli", scusate se vi rompo nuovamente, ma ho appena preso il numero 6 e mi ritrovo in sesta pagina una bellissima lettera che mi lascia, come dire... attonito.
Mi riferisco ad un certo "grafico pubblicitario" di nome Mark Amendola. La campagna della Microsoft è ovviamente imperniata su un paradosso (concetto che un grande grafico dovrebbe conoscere, almeno si spera....): "L' Xbox è così divertente da non lasciar spazio ad altro". Un modo di porsi diretto che la pubblicità utilizza spesso... Ergo, non capisco come il caro Mark si arroghi il diritto di offendere chi invece si è permesso di aprezzare quegli spot e il *"life is short"*. "Ci sono cose più importanti da fare che mettersi a giocare" ci ricorda il nostro grafico. Perle di saggezza che non andrebbero perse.
Baci ed abbracci dal vostro Damaso Ragnedda.
P.S. io possiedo solo una vecchia PSX quindi non rientro nella "eterna lotta"tra console!

Ma no, dai. Non ti ci mettere anche tu. Già bastava il caso "Grassi" a creare polemiche in abbondanza sulle pagine di questa rubrica. Se ora ci mettiamo a criticare anche le opinioni spassionate degli altri lettori, inneschiamo una reazione a catena che potrebbe essere deleteria per il futuro di questa rivista. Immagina: Lino che insulta Pino che se la prende con Tino perché ha letto che a Gino non piacciono i giochi di combattimento. Scherzo naturalmente. La pubblicità di Microsoft secondo me è volutamente provocatoria e può generare il rischio di essere fraintesa. Ciò non toglie che sia molto creativa e in parte accattivante.
E, cosa più importante, che è e rimane una semplice pubblicità: se la reputiamo offensiva basta cambiare canale o rivolgere altrove il nostro sguardo. Oppure no?

Maurizio Quintiliani

La preghiera del videogiocatore

Spettabile redazione di Evolution, consentimi di dire due parole.
Chissà perché i detrattori di Xbox, ovvero quelle persone che non lesinano inchiostro pur di lanciare strali dialettici su tutto ciò che di nero e verde si muove nel mondo videoludico, sono quasi sempre utenti PS2. Più mi interrogo su quale sia il reale movente di tanta avversione, più la mia mente mi rimanda a un'unica riflessione: che gli utenti PS2 abbiano paura? Sì, paura che la loro macchina sia davvero meno potente di quella targata Microsoft, magari. Sai che panico, se così fosse. E allora... giù botte! Dagli allo scatolone nero, dagli a Zio Bill, dagli al PC camuffato da console. Ma che ci fa questa *X* nel nostro territorio? Chi l'ha invitata? Come si è permessa? Qualcuno un giorno ha detto che l'hardware X Box sarebbe più potente di quello PS2. Oggi io, utente Xbox, dico che PS2 è la console definitiva e che quelli come me, tanto stolti e avventati da aver acquistato una piattaforma diversa, non hanno capito proprio niente. Contenti?
Vi è dovuto.
E ora, però, finitela con queste maleducate e screditanti invettive gratuite e lasciate che io possa giocare in santa pace ad Halo e che attenda fiducioso le uscite dei prossimi titoli, che per me (e solo per me, s'intende) saranno assolutamente fantastici.
Recitate con me:
Credo che ognuno abbia la console che si merita; credo che chi si accontenta gode; credo che Halo, Panzer Dragoon e Splinter Cell possano piacere a qualcuno e forse anche a me; credo che Xbox non abbia Windows installato e che non si pianti come un PC; credo che X Box non abbia bisogno di essere aggiornata come un PC; credo che Xbox somigli più alla mia PS2 che al PC che ho in salotto; credo che la grafica di Xbox non sia un'allucinazione collettiva di una setta "filo-microsoftiana"; credo che la concorrenza di Xbox e Game Cube possa far bene anche a me utente PS2; credo, infine, che guarderò più in casa mia che in casa d'altri.
Andate in pace.

David

Quanto sarcasmo caro David! Ad ogni modo, qui ad Evolution siamo pienamente d'accordo con te e il tuo "Credo" lo recitiamo tutti i giorni prima di mettere piede in redazione. Personalmente non vedo l'ora di giocare la versione definitiva di Panzer Dragoon Orta e di Splinter Cell due titoli che spremono a dovere l'hardware di Xbox.

Maurizio Quintiliani.

Piccola dimenticanza

NOOOO!. Perché non avete pubblicato la mia firma sulla mia lettera su *Evolution* N.6? Scusate ma ci tenevo molto, e poi come fa a sapere Carlo (Grassi N.d.R.) chi sono se vuole rispondermi? Vi prego, pubblicate il mio nome nel prossimo numero. La lettera era "*Giochi vecchi contro giochi nuovi il dibattito continua*" e io sono Gerardo "Knives" Ambrosecchia. Ciao.

Gerardo Ambrosecchia

Eccoti accontento. Abbiamo rimediato alla nostra dimenticanza appena in tempo: leggi la prossima lettera...

Il ritorno di Carlo Grassi

Spett. redazione di Evolution, sono ancora io, Carlo Grassi. Non potendone più di leggere lettere offensive nei miei confronti, ho deciso di riscrivervi per avere la possibilità di difendermi (visto che voi della redazione non ne avete la benché minima voglia). Parlando con un amico di mio fratello (anche lui appassionato di "vecchi" videogiochi e di 10 anni più grande di me) ho capito che solo chi ha vissuto quell'epoca può apprezzare a pieno tali "meraviglie". Io purtroppo non ci riesco proprio: sono troppo abituato a quello che gira sulla mia PS2 e non si può farmene una colpa; in fondo (come ha detto l'amico di mio fratello) ho solo 18 anni. I giochi odierni mi sembrano molto più coinvolgenti, sarà forse per la grafica così spettacolare o per l'eccellente audio, ma alla fine mi rendo conto che sono anche più giocabili e vari. Per quanto riguarda la mia bravura/inettitudine con i videogiochi, evidentemente è dovuta al fatto che non sto incollato al televisore per più di un'ora al giorno (come invece fanno i lettori che mi hanno attaccato). Io ho anche una vita sociale piena di impegni tra i quali lo studio. Infine, vorrei sapere perché si bistratta tanto il mio amato Fifa Soccer: secondo me è un gran gioco, ma se qualcuno può consigliarmene uno migliore, ben venga, ma deve anche spiegarmene il motivo. Nella speranza di essere stato chiaro (e non aver suscitato un altro vespaio) vi saluto e vi dico che nonostante le lettere offensive che avete pubblicato, continuerò a leggervi e chissà che un giorno non mi facciate persino cambiare idea (forse).

Carlo Grassi

Ciao Carlo! Finalmente. La tua lettera-shock, un paio di numeri or sono, sembra aver scatenato un putiferio e questa tua missiva di risposta chiarisce per bene alcuni punti che meritavano maggiore approfondimento. Innanzi tutto, perdonaci il nostro atteggiamento nei tuoi confronti. Non volevamo offenderti, ma solo farti capire che il passato (dei videogames), anche se al giorno d'oggi può apparire "buffo" è il fondamento dell'attuale livello tecnologico al quale noi utenti demandiamo il nostro divertimento moderno. È perciò riduttivo liquidare al rango di "schifezze" capolavori del passato. Detto ciò, capisco perfettamente che data la tua giovane età tu non possa aver giocato tali pietre miliari e per te, l'attuale presente sarà il tuo punto di partenza per il futuro dei videogiochi. In questo caso, hai perfettamente ragione a trovare divertenti e coinvolgenti i giochi moderni: le caratteristiche tecniche delle console moderne sono qualcosa di inimmaginabile rispetto a qualche anno fa e consentono esperienze di gioco altamente differenti. Sia ben chiaro che non ho detto migliori. Almeno non sempre. Sul fatto di giocare solo un'ora al giorno mi trovi d'accordo: cerca di non ridurti come me e gli "esseri abominevoli" che lavorano qui in redazione: non facciamo altro che giocare dalla mattina alla sera e la nostra vita sociale è ormai indissolubilmente compromessa. La colpa è anche di Pro Evolution Soccer... Ma guarda! Ti ho anche consigliato un gioco di calcio alternativo a FIFA...

Giuseppe Nigro

Sui prezzi dei videogame (2)

Cara redazione di Evolution, ho acquistato stamattina il numero 6 della vostra stupenda rivista e quasi non credevo ai miei occhi: mi avete pubblicato! Grazie! Mi avete fatto contento e un paio di miei amici erano davvero invidiosi. Ringrazio Massimiliano per la risposta alla mia lettera. Ammetto di aver esagerato un po' nei toni e capisco che non dipende solo dai negozianti il fattore prezzi. Però parlando dei platinum, ritengo che il loro prezzo (30 euro) si potrebbe benissimo applicare anche ai giochi nuovi, quelli in uscita tra poco, non quelli vecchi di sei mesi. Non credo che la perdita per negozianti e grossisti sarebbe così grave. Senza contare del numero di copie che lo stesso gioco venderebbe in tal modo: al minimo raddoppiato. Comunque, vedremo, di tempo per migliorare la situazione ce ne è in abbondanza, considerando poi che tra un po' ci avviciniamo al periodo natalizio, credo che gli sconti e le offerte fioccheranno. Molto bello l'editoriale del direttore, che mi sento di sottoscrivere in pieno: il fattore determinante è la giocabilità. Persino un bambino di sei anni lo capisce, siamo solo noi che ci intestardiamo nel volere per forza dire che "la mia console è migliore della tua" ecc... La verità è che abbiamo paura. Abbiamo paura di aver comprato una macchina che non vende, sulla quale non verranno prodotti titoli sufficientemente buoni e che presto fallirà. Allora ci difendiamo dicendo "la mia console muove tre miliardi di poligoni, parla e fa il caffè" e altre fesserie che ognuno tira fuori dal cilindro (a tale proposito, ho letto nella posta del numero 6 che, secondo un lettore, Xbox ha già tirato fuori ciò di cui è capace e più di così non saprà mostrare). Vi informo, inoltre, che sto per acquistare anche Xbox. All'inizo ero un po' dubbioso, ma dopo aver visto i titoli in uscita (anche grazie alla vostra anteprima di Blinx e ai titoli dell'E3) ho deciso di fare il grande passo. Cosa ne pensate? Che sono un tipo viziato? Credete che io sia unmiliardario? A dire il vero non so come farò a mantenere 3 cuccioli di console... al massimo affitterò i giochi invece che acquistarli Ora vi saluto, pubblicatemi altrimenti vi mando un virus!

P.S. complimenti per la foto di pag 76. Si può combinare un appuntamento? Ciao da Michele "Tricky" Messina!

Ciao Michele, sono contento di sapere che la mia risposta ti abbia iniettato una dose di ottimismo. Non c'è da preoccuparsi per i prezzi, vedrai che pian piano caleranno. Questo è l'enorme vantaggio che offre una sana concorrenza, e che concorrenza! Tre colossi come Sony, Nintendo e Microsoft che si contendono la loro fetta di torta. Ciò significa prezzi sempre più bassi sia dell'hardware che del software e noi fruitori sempre più contenti. Con questo mi allaccio anche al tuo discorso sulla "console war". Può darsi che sia come dici tu, cioè che alcuni abbiano paura che la propria console si riveli una "bufala", ma basta vedere come le già citate società stiano facendo un grosso lavoro per alimentare la loro line-up e per capire agli utenti timorosi come te, che queste paure sono del tutto infondate. Tutte e tre sono economicamente solidissime e non serve la sfera di cristallo per capire che supporteranno adeguatamente i loro gioielli ancora per i prossimi anni. Altro lato positivo risiede proprio nei giochi che potremo giocare in futuro: si può già notare come il software per le tre console si stia distinguendo nei generi proposti. Mentre il Game Cube ci delizia con i classici capolavori Nintendo, su PlayStation 2 Konami, Namco e Square ci mostrano ciò di cui sono capaci, mentre l'Xbox, grazie alle sue enormi capacità ci consente di giocare anche a mastodontici RPG quali Morrowind ed il futuro Fable. Una bella varietà! Che ne dici? In più, alcuni giochi vengono prodotti in multiformato, cosa che favorisce gli utenti come te che possiedono più di una macchina e che quindi possono scegliere la versione "migliore".
Ti saluto dicendoti che non penso che tu sia un viziato o un miliardario (e se i soldi li hai, meglio per te!), ma solo innamorato del tuo hobby e come tale, cerchi di coltivarlo nel miglior modo possibile, ovvero giocando, giocando e giocando. Evviva i videogiochi! Evviva le console!

Massimiliano De Ruvo

La Guerra delle Console

Carissima Redazione di Evolution, spero che pubblicherai questa mia missiva. Ora basta davvero! Sono mesi e mesi che non faccio altro che leggere su tutte le riviste di settore i proclami di gente che pretenderebbe di parteggiare per la console migliore che ci sia, o magari di averla acquistata. La verità, per me, è una sola: se un giocatore vuole davvero essere soddisfatto, di console deve averne almeno tre: PlayStation 2, Cube e X Box. Sì, cari ragazzi, perché un utente X Box (io lo sono) deve essere geloso di titoli come Metal Gear Solid 2 e Gran Turismo 3 e di tutta la marea di giochi che

PlayStation mette a disposizione dei suoi felici clienti, così come deve sbavare di fronte a Super Mario Sunshine, Resident Evil e Legend Of Zelda di Game Cube. Nondimeno, i possessori delle console di casa Sony e Nintendo non possono non agognare alla purezza d'immagine dei giochi Xbox e a titoli come Halo o i futuri Project Ego, B.C., Brute Force e Ninja Gaiden (e qui mi fermo perché di titoli che si preannunciano favolosi dovrei elencarne troppi). La decisione di scegliere Xbox è stata dettata dalla mia indole megalomane, che mi costringe a cercare sempre il massimo della potenza e delle potenzialità (ah ah ah, sono un pazzo, lo so!) e non c'è dubbio che per riuscire a farla potente alla Microsoft si sono davvero impegnati, ma se avessi soldi da spendere avrei anche le altre due console perché, statene certi, meritano non meno della creatura di casa Microsoft. E con questo, spero di aver chiuso definitivamente la vomitevole e bambinesca questione sulla guerra delle console, ma non ci credo mica tanto.
Un salutone a tutti i videogiocatori e a voi di Evolution.

David Santini, Massarosa (LU)

Spett. *Evolution*, consultando una delle mie rubriche preferite, quella della posta (questo per tutte le riviste in generale) del numero 6, mi sono reso conto di quanto litigiosa e per nulla tollerante sia la razza umana.
Oddio... basta sintonizzare il televisore su un notiziario qualsiasi per rendersene conto...ci sono guerre, terrorismo, i peggiori delitti, ci scanniamo per una squadra di calcio, questa è cronaca, ma arriviamo a discutere (a volte anche animatamente...pure troppo) anche per delle console!
Perdonatemi ma la cosiddetta "Console war" la fanno i colossi dell'industria in modi leciti e meno leciti, che non possiamo nemmeno immaginare. Lasciamo a loro questa benedetta guerra! Limitiamoci a giocare con la nostra PS2 Xbox o Game Cube. Sono dell'idea che sia bello discutere, e faccia anche parte di una qualsiasi passione mettersi in gioco con le idee degli altri, ma senza esagerare, diventando degli estremisti. Personalmente possedevo una PS2 dal primo giorno che la console Sony ha messo il piede in Italia ma da aprile sono passato ad Xbox, conscio delle rinunce che andavo a fare. Quali? Sicuramente il parco software! D'altra parte sapevo di portarmi a casa la macchina da gioco più potente sul mercato, questi sono numeri! (è matematica!). Con questo non mi metto a dire in giro quale "chiodo" possa essere la PS2, anzi, la ritengo a tutt'oggi la scelta più vantaggiosa con il rapporto hardware-software migliore sul mercato. Ho acquistato Xbox pensando un po' più al futuro, i giochi arriveranno, mi sono detto (speriamo..), ma ricordo anche che appena acquistata la mia PS2 non c'era grande scelta: FIFA 2001, SSX (il migliore) e qualche altro, per quelli veramente BELLI (tipo GT3) si è dovuto aspettare parecchio, per cui finora il software della console americana tiene il passo con quello di casa Sony dell'epoca. (questa invece è storia).
Quello che vedo (e che mi fa sorridere) è questo essere tifosi di questa o quella macchina: viva tutte e tre le console! Che i prezzi si abbassino ancora, che scendano anche quelli del software, che arrivi la console unica e metta tutti d'accordo! Per ora godiamoci i nostri giochi, scambiamoci i giudizi con maggior tolleranza, e senza MAI dare nulla per escluso. Viva l'intrattenimento domestico o come si dice l'home entertainment, viva Evolution.

Massimo Bianchi

Carissimi Davide e Massimo, ce ne fossero di giocatori così "sportivi" come voi! Comunque, per quanto stupida, la guerra delle console è un fenomeno di costume che va avanti dai tempi del C-64 e dello Spectrum.
È insita nel sangue dei videogiocatori e mette un pizzico di pepe nelle discussioni riguardo questo mondo variopinto. L'importante, e qui sarete d'accordo con me, è non farne una questione di vita o di morte e ricordarsi sempre che si sta parlando di un fantastico hobby e che la diatriba consolare rimanga relegata all'ambito videogame e non sfoci in insulti ed assurde prese di posizione.

Maurizio Quintiliani

Sequel d'eccezione

Dopo aver scoperto la vostra rivista, ho immediatamente smesso di comprare le altre, semplicemente perché non c'è paragone. Fin dal primo numero sono rimasto meravigliato dalla serietà e competenza che avete messo in evidenza... siete bravissimi. Analizzate e recensite con la massima obbiettività, requisito fondamentale per chi fa il vostro lavoro. Spero solo che i nuovi arrivati siano altrettanto preparati e chiari. Dovete continuare così! Ho 35 anni,videogioco da sempre, posseggo tutte e tre le console che trattate, quindi potete immaginare che soddisfazione sia per me leggere la vostra eccezionale rivista.
Avrei qualche domanda: si sa niente di Halo 2 (il primo è meraviglioso)? Alcune voci lo danno solo on-line(!): spero proprio che non sia così. Ma veramente il prossimo capitolo di Zelda verrà realizzato con quel tipo di grafica cartoonesca (orribile)? Con le capacità che ha il GC... È previsto un seguito di Project Gotham Racing? Chiudo qui con le domande e nell'augurarvi uno splendido (ed inevitabile) successo vi porgo i miei più calorosi saluti!
P.S. se c'è un'altra cosa che ho apprezzato nelle vostre recensioni è il fatto che parliate dei colori. Da' fin troppo fastidio che su console del genere si debbano vedere ancora squallidi colori a 16 bit.
Ciao ragazzi siete unici!

Cda555

Ciao carissimo... Cda555? Ma che diavolo di nick hai? Grazie per i complimenti e passiamo alle tue domande. Halo 2 e Project Gotham Racing 2 sono stati presentati al recente X02 North America, un happening tenuto da Microsoft a metà agosto.
Estrapoliamo alcuni dettagli dalle entusiastiche cartelle stampa: "Halo 2" supera il precedente episodio sia per la perfezione grafica che per l'intensità dei combattimenti. Master Chief, e i suoi coraggiosi "marines", tornano a combattere contro le schiere dell'esercito dei Covenant, e contro nuovi nemici. Halo 2, inoltre, amplia il ricco arsenale del Master Chief con nuove potenti armi, molte delle quali sottratte alle grinfie dei nemici sconfitti, oltre a veicoli facili da guidare che consentiranno di esplorare il vasto territorio o gettarsi direttamente nella battaglia. Oltre all'epica campagna per giocatore singolo sarà possibile giocare con Halo 2 on-line grazie al servizio Xbox Live. "Project Gotham Racing 2" torna sulle strade della città con nuovi veicoli brevettati dai maggiori costruttori di automobili, comprese Ferrari e Porsche. Il sequel di questa entusiasmante corsa presenta oltre 50 veicoli e nuove città tra cui Edimburgo e Hong Kong. Saranno disponibili altri metodi per ottenere Kudos: un nuovo sistema di classificazione permetterà di valutare con maggior precisione le capacità dei giocatori, senza limitarsi al solo numero di Kudos conquistati. Anche con Project Gotham Racing 2 sarà possibile giocare On-line grazie al servizio Xbox Live. Riguardo la tua opinione sul nuovo episodio di Zelda, sono spiacente ma non lo condivido affatto: proprio questa caratterizzazione grafica fa della nuova avventura di Link un orgogliosa dimostrazione di coraggio da parte di Nintendo che sfornerà l'ennesimo titolo innovativo e giocabilissimo. Speriamo di avere esaudito le tue richieste; continua a seguirci!

Maurizio Quintiliani

Quale connessione?

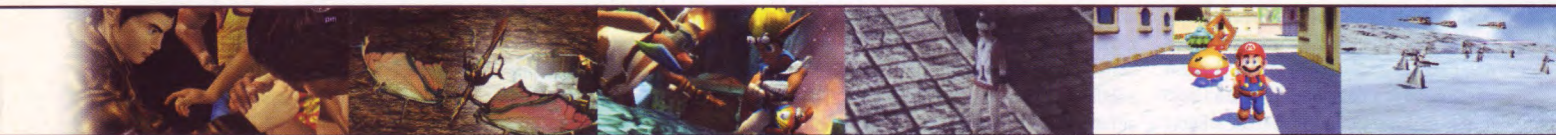
Tralascio i complimenti (vedi rubrica posta, mese scorso giugno 2002 *Evolution piace anche agli hi-endari*) per venire subito: sono in possesso di una console Xbox e fra breve mi deve arrivare l'ultimo mio acquisto, un televisore Philips 16/9 - 100 Hz real flat... Sono davvero contento della spesa perché trovo l'apparecchio realmente valido. Ho acquistato il cavo S-Video della console di zio Bill, ho anche una discreta collezione di DVD video. Ho letto che con la connessione S-video prestazioni come colore, definizione migliorano notevolmente. Il mio quesito è presto detto: considerando un utente di console come me, che cioè utilizza la macchina per il gioco e per la visione di film quale connessione è preferibile utilizzare? Vi sarei davvero grato se voleste aiutarmi a capire.
Cordialmente, Massimo Bianchi.
PS: per abbonarsi a Evolution come si fa?

Gentilissimo Massimo (sbaglio o è la seconda lettera che ti pubblichiamo questo mese? :)), facendoti i complimenti per l'acquisto, ti dico che la scelta del collegamento S-video è sicuramente un primo passo avanti nella ricerca della migliore qualità video, ma visto l'hardware di cui sei in possesso (il TV Color Philips e l'Xbox) il mio consiglio è quello di optare il più velocemente possibile per una bella SCART RGB (cosa che peraltro avevamo già consigliato nello speciale televisori 16/9 sul numero 2 a pg. 119), che sarà in grado di restituirti colori ancora più fedeli e soprattutto una migliore stabilità d'immagine. Per quanto riguarda l'abbonamento puoi chiamare direttamente la redazione e chiedere dell'ufficio "diffusione e abbonamenti".

Gian Luca Di Felice

APPROFONDIMENTO TECNICO SUL MONDO DEI VIDEOGAMES

[FILE 02] - LE TEXTURES

Fase di studio del canale di cordinate e conseguente applicazione delle texture su un modello poligonale di *This is Football 2003*, prossimo titolo sportivo Sony.

COSA SONO

Le texture essenzialmente sono "immagini" da impiegare in una scena tridimensionale per raggiungere una varietà di obbiettivi. Il più comune di questi, é l'alterazione dell'aspetto di una superficie, più spesso della sola colorazione, ma anche della trasparenza, riflessione, rugosità e molti altri. Nella **figura 1**, la stessa texture é utilizzata in diversi canali di superficie: appare chiaro come, per mezzo di una singola immagine, si possano realizzare gli effetti più disparati, tanto più se si considera che i diversi canali (separati nell'esempio) possono essere combinati con la massima libertà, e che per ognuno di questi, ci si può avvalere non solo di immagini fisse, ma di intere sequenze animate.

Oltre ad intervenire sulla superficie dei modelli, si possono utilmente impiegare textures per il riempimento di background e per arricchire effetti volumetrici (quali nebbie e raggi di luce) o di post-produzione (bagliori, riflessi lente, etc.).

BITMAP E PROCEDURALI

Si distinguono textures bitmap e procedurali: le prime sono classiche immagini bidimensionali composte di mosaici di pixel; le texture procedurali sono invece immagini tridimensionali ottenute mediante formule matematiche, volumi di colore da intersecare con la superficie alla quale si applicano. Data una funzione matematica, e configurati i parametri variabili, la texture procedurale può essere generata direttamente sulla superficie dell'oggetto al momento del rendering (output finale di una scena 3D).

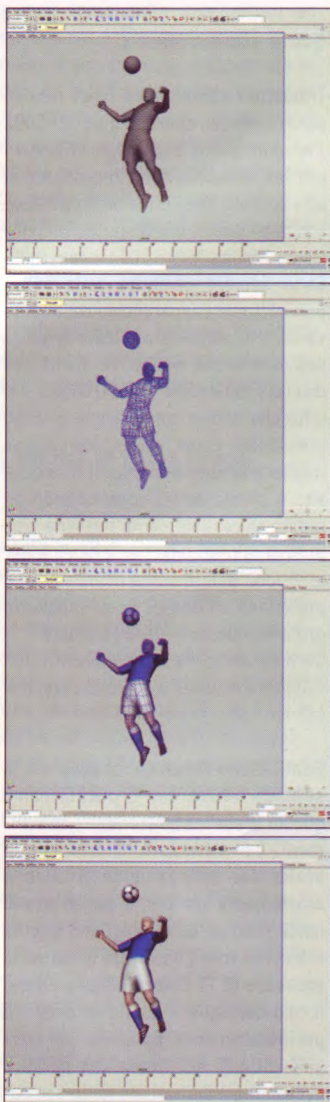
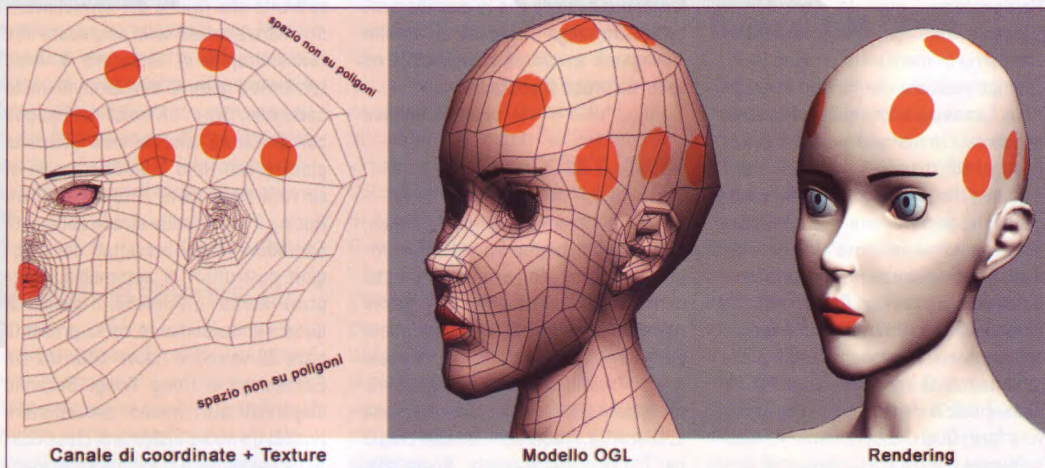
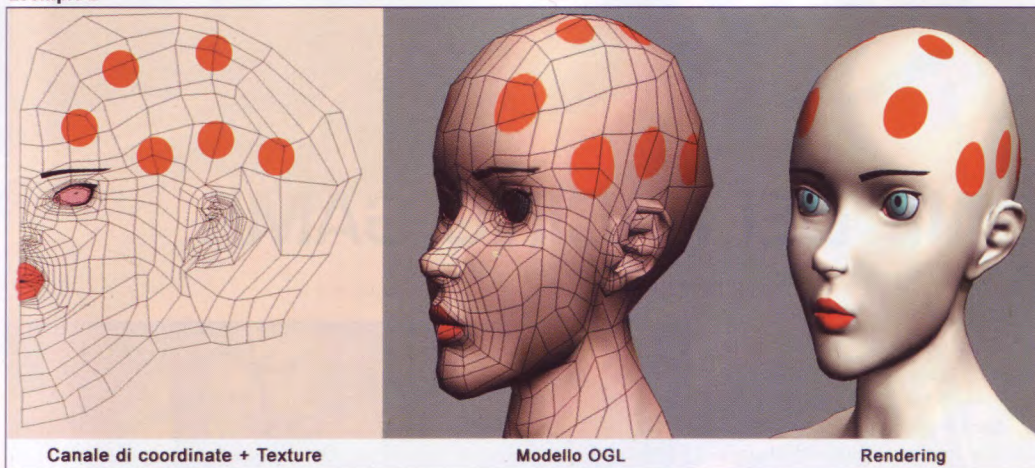
Ovviamente non é sempre facile riprodurre un'immagine mediante formule, ed é forse questo l'unico svantaggio che hanno le textures procedurali su quelle bitmap (svantaggio comunque non di poco conto). Di contro, le procedurali hanno almeno tre vantaggi:

1) risultano in genere più veloci, occupando relativamente poca memoria (soprattutto nel caso di scene che necessitano alta risoluzione delle textures);

2) Non perdono qualità con l'avvicinarsi del modello all'inquadratura, poiché, essendo matematiche, possono essere ricalcolate per qualsiasi livello di dettaglio (le textures bitmap invece, viste da vicino si rivelano per quello che sono: mosaici di quadrati colorati);

3) Sono indipendenti dai canali di coordinate, di cui si parla qui di seguito.

CANALI DI COORDINATE

Volendo assegnare una texture bitmap ad un modello poligonale, occorrerà attribuire coordinate di texture al modello, ovvero, creare una mappa di corrispondenza fra la posizione dei poligoni e l'immagine da assegnare. Non é infatti per nulla scontato che il programma sappia come "incollare" una texture rettangolare ad un modello di forma complessa, e in molti casi, la soluzione é problematica anche per forme geometriche elementari. Nell'esempio (**esempio 1**) vi mostriamo le coordinate di textures di una testa. Ovviamente questa é solo una possibilità, e la stessa testa potrebbe essere mappata in un'infinità di modi differenti a seconda degli obbiettivi. Quel che vedete é semplicemente un canale di coordinate e il risultato che ne deriva applicandogli la texture per la quale é stato pensato. Ogni poligono sarà coperto con la porzione di immagine che occupa nel canale, e di conseguenza, tutto ciò che nella texture non si sovrappone ad alcun poligono, non sarà rappresentato nel modello 3D,

Esempio 1

Esempio 2

costituendo uno spreco di risorse di sistema. Sebbene nell'esempio la texture rappresenti solo metà della faccia, il canale contiene coordinate per l'intera testa: semplicemente i poligoni del lato destro del viso, combaciano con quelli del lato sinistro, e quindi, poligoni corrispondenti sui due lati della testa, saranno coperti dalla stessa porzione di texture. Si ottiene così una mappatura simmetrica, e la possibilità di dimezzare le dimensioni in pixel di un'immagine, velocizzando i calcoli e liberando memoria.
Per ogni oggetto possiamo inoltre creare diversi canali di coordinate, ciascuno con la sua forma, ed ogni immagine può essere fissata in base ad uno qualsiasi di questi canali. In più, si possono assegnare differenti textures a diverse parti del modello. La possibilità di avvalersi di molteplici canali, é fondamentale per il texturing di geometrie complesse.
Come si accennava prima, le texture procedurali, possono invece essere applicate al modello indipendentemente dalla presenza di un canale di coordinate: mentre le textures bitmap sono rappresentazioni bidimensionali di colore, le textures procedurali "riempiono" volumi di spazio, e il modello al quale vengono assegnate, sarà semplicemente "immerso" in questo volume. La superficie del modello, in ogni punto, sarà coperta dal colore che avrà intercettato in questo spazio volumetrico della texture. Pensate ad esempio ad una statuetta ricavata da un tronco d'albero. In partenza il tronco, internamente ha le sue venature e le sue trame di colore.
A scultura terminata queste venature saranno visibili sulla superfice della statuetta, esattamente come il colore di una texture procedurale.
Riproponendo la terminologia iniziale, si può dire che la statuetta era "immersa" nel tronco d'albero; il tronco era la texture, e la statuetta il modello. Nella **figura 2**, ottenuta con texture procedurale su modelli privi di coordinate di mappatura, si può vedere come la texture risulti continua fra le sfere degli occhi e la superfice del viso, sebbene siano oggetti fra loro separati e indipendenti. Questo é possibile perchè fra gli elementi c'é continuità nello spazio, e quindi nella texture.

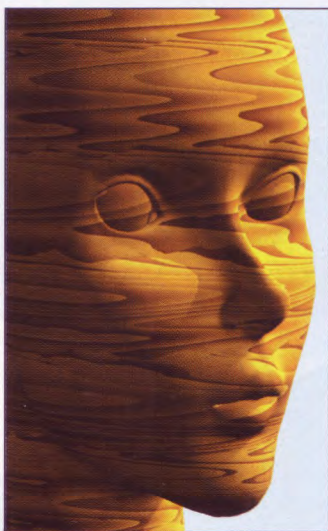



Figura 2

Una serie di *skin* in bitmap applicate a modelli di volti poligonali.

CONCLUSIONI

Un buon texturing non si ottiene solamente grazie alla buona qualità delle immagini usate, ma anche dalla corretta applicazione di queste nei giusti canali di superfice, con le giuste impostazioni e da un accurata definizione delle coordinate di mappatura.
È chiaro, infatti, che se mal disposte sull'oggetto, le textures, per quanto belle possano essere, non daranno l'effetto desiderato. Se, ad esempio, le coordinate sono irregolari o non rispettano adeguatamente la forma dei poligoni nel modello 3D, le textures utilizzate risulteranno deformi e poco controllabili. Già nell'**esempio 2** si possono osservare delle irregolarità dei cerchi arancioni, che, pur essendo identici e perfetti nella texture, appaiono di dimensioni diverse e leggermente ovali una volta disposti sul modello 3D.
Altro fattore da non trascurare: il livello di dettaglio e la forma dei canali di coordinate, se studiati correttamente, possono ridurre in misura notevole le dimensioni delle texture da usare, a tutto vantaggio della leggerezza del modello, e quindi della velocità d'elaborazione.

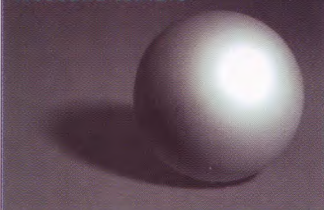
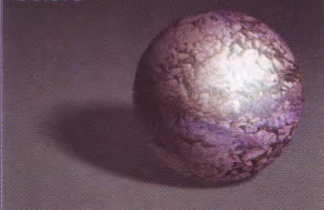
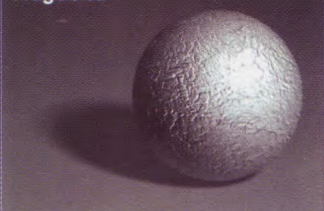
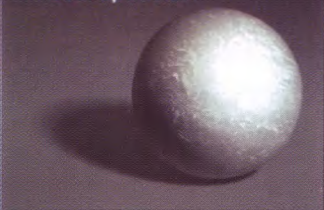
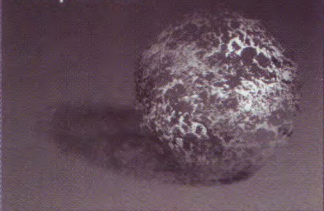



Figura 1 - L'utilizzo della medesima texture su diversi canali di superficie.

a cura di Giuseppe Nigro e Paolo Nobili

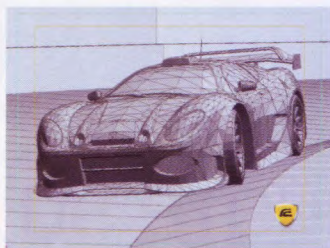
L'EVOLUZIONE DEI RACING GAME

INFOGRAMES E GLI ITALIANISSIMI MILESTONE UNITI PER RIVOLUZIONARE IL SETTORE DEI RACING GAME. CE LA FARANNO?

Il concept alla base di Racing Evoluzione è uno dei più intriganti ed innovativi mai visti sinora in una simulazione motoristica. Piuttosto che correre per vincere e potenziare il proprio veicolo con gli upgrade ottenibili dopo ogni competizione (cosa che avviene in quasi tutti i racing game disponibili attualmente), l'obiettivo primario in Racing Evoluzione sarà quello di creare il proprio marchio vincente di autovetture e rivaleggiare con le più famose case automobilistiche realmente esistenti. L'esperienza di gioco comincerà in un modesto garage, con un solo meccanico impegnato a mettere a punto la nostra vettura. Dimostrando il nostro valore (e quello della nostra auto) durante le prime competizioni che affronteremo, la nostra compagnia crescerà di livello e includerà un team di ricerca e sviluppo, degli ingegneri meccanici, un direttore tecnico e una affascinante segretaria. Il nuovo staff provvederà a sviluppare modelli sempre più elaborati, siano concept car o auto sportive, tutto dipenderà solamente dalle nostre direttive. I modelli da noi realizzati potranno essere testati in apposite competizioni; maggiore sarà il numero di gare vinte e di trofei accumulati, migliore diverrà la nostra reputazione di costruttori sul mercato. Una volta che il nostro marchio sarà divenuto famoso, gli ordini di acquisto si moltiplicheranno a dismisura: prima, con i consumatori individuali,

Queste screen, ancora in fase di lavorazione, denotano già un ottimo comparto visivo.

i modelli delle vetture saranno composti dalla bellezza di diecimila poligoni

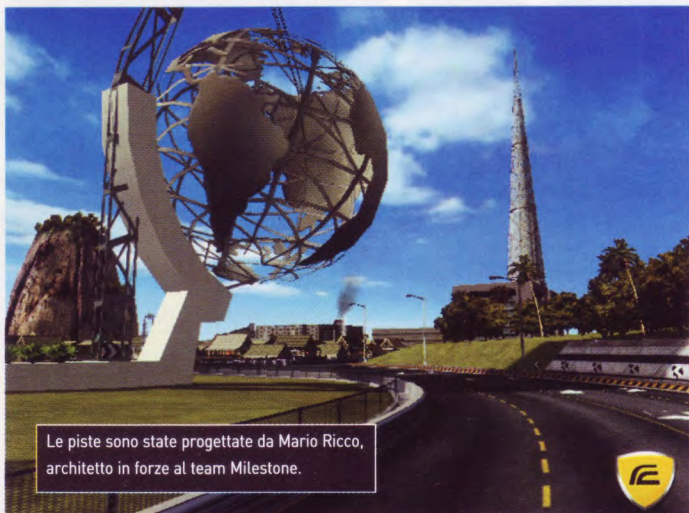
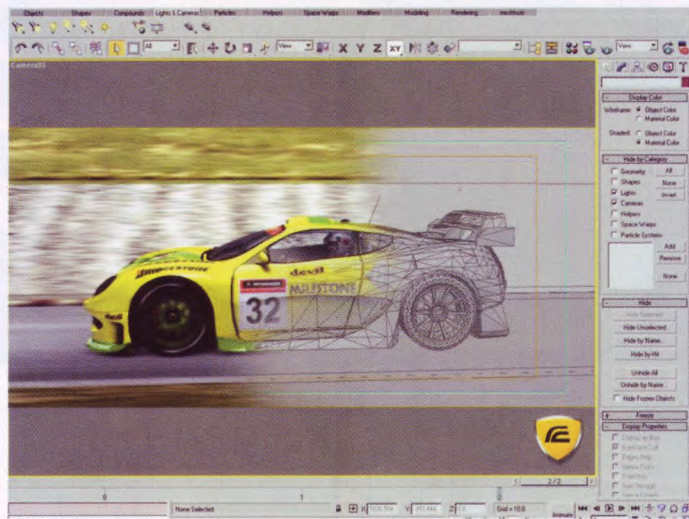
La prima artwork ufficiale di Racin Evoluzione. Ci piace pensare che il risultato finale della produzione Milestone/Infogrames non differisca poi molto da quanto si può ammirare in questa immagine...

desiderosi di portare a casa una delle nostre pregiate realizzazioni, poi con contatti su larga scala quali, ad esempio, quelli con la polizia locale, impaziente di donare ai propri uomini i nostri veicoli. Dopo aver edificato un buon portafoglio clienti ed aver stipulato partnership con sponsor importanti, sarà il momento di espandere la nostra fabbrica e far conoscere il nostro brand anche all'estero. Da qui alla leggenda, il passo sarà breve ma impegnativo.

Ad ogni modo, il nostro successo non dipenderà solamente dalla bravura alla guida dei nostri bolidi: particolare attenzione andrà prestata al team di esperti, con il quale dovremo essere costantemente in contatto. Il reparto ricerca e sviluppo ci proporrà continuamente nuove concept car, ognuna con design differente e inedite caratteristiche di guida. Alcune saranno più adatte a determinati tipi di terreno rispetto ad altre, così la scelta della vettura della quale portare avanti lo sviluppo influenzerà le nostre possibilità di vittoria del campionato. Il direttore tecnico della nostra squadra ci terrà informati su come i nostri risultati in gara influenzeranno le vendite e le mire espansionistiche della compagnia. Per finire, la nostra segretaria ci elencherà gli eventi e i tornei ai quali potremo partecipare e che, se portati a termine con successo, ci garantiranno una certa visibilità sulla stampa locale prima e internazionale poi. Tutto ciò fa parte dell'innovativo sistema di crescita (evoluzione) studiato per il titolo Infogrames.

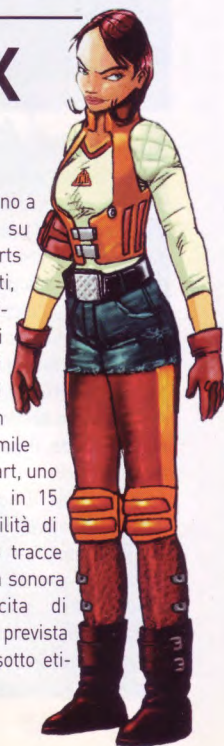
Assodato il fatto che in Racing Evoluzione saremo in diretta competizione con i brand automobilistici più conosciuti del globo terrestre, Infogrames ha pensato bene di accaparrarsi i diritti per la riproduzione di oltre 40 veicoli realmente esistenti. Avremo così l'occasione per ammirare in anteprima alcuni modelli che non saranno sul mercato sino al prossimo 2003 (citiamo la Dodge Viper RT10).

I prototipi realizzati appositamente per Racing Evoluzione sono il frutto dello studio di numerosi istituti di design automobilistici: in totale disporremo di ben 45 modelli, ognuno composto dalla bellezza di 10.000 poligoni e dotato di carrozzeria e gomme completamente deformabili in seguito a collisioni ed usura. La fisica degli automezzi è sostanzialmente ispirata ai migliori titoli di corse disponibili sul mercato (qualcuno ha detto GT3?); l'esperienza di Milestone in materia dovrebbe essere una sufficiente ga-ranzia sulla validità del prodotto finito. L'intelligenza artificiale sarà spinta all'estremo per creare avversari "giudiziosi" che sappiano valutare le caratteristiche di ogni singola gara ed agire di conseguenza. Il comparto audio godrà della stessa perizia riposta in quello video, con il rombo dei motori virtuali campionato da quelli reali e riproposto sulla console Microsoft nello splendore del formato 5.1. Presenti anche numerosi effetti ambientali come, ad esempio, le voci dei piloti provenienti da altre vetture.

I numerosi tornei ai quali parteciperà il nostro team ci porteranno a correre in giro per il mondo. Alcuni di questi si

Le piste sono state progettate da Mario Ricco, architetto in forze al team Milestone.

svolgeranno su circuiti cittadini, altri in strade montane e all'interno di autodromi chiusi. Ci saranno oltre 15 tracciati, ognuno col suo particolare feeling: il tipo di terreno influenzerà in maniera decisa il nostro stile di guida. Questi circuiti sono stati realizzati prestando meticolosa attenzione all'aspetto architettonico di ogni location e cercando di infondere il più alto dettaglio possibile per aumentarne il realismo. Oltre mezzo milione di poligoni comporrà gli incredibili scenari: questi presenteranno un'estensione dell'orizzonte ragguardevole (3 chilometri) e un insieme di animazioni ed effetti speciali davvero di prim'ordine: enormi montagne da attraversare, traffico in senso contrario sulla seconda corsia, alberi e fogliame mossi dal vento, realistiche superfici acquose, pixel e vertex shaders, effetti particellari e volumetrici, sgommate persistenti lungo le corse e via di questo passo. Grazie alla potenza di Xbox, il motore grafico gestirà il tutto alla velocità costante di 60 fps. Prevista l'implementazione del full scene AA per ovviare all'antiestetico aliasing e la possibilità di salvare su HD i replay delle corse migliori.
La modalità principale di gioco, secondo le promesse di Giovanni Farina e dei membri del team Milestone garantirà oltre 30 ore di divertimento, senza dimenticare la rigiocabilità che l'arcade mode e il multiplayer conferiranno a quello che si preannuncia come il nuovo termine di paragone per tutti i racing game.

FURIE A QUATTRO RUOTE SU XBOX

UN ESPLOSIVO COCKTAIL DI CORSE SPERICOLATE, TRICKS SPETTACOLARI E ARMI LETALI ARRIVERÀ SU XBOX IL PROSSIMO GENNAIO...

Furious Karting è il nome del primo titolo per Xbox in sviluppo presso gli studi francesi Babylon Software.
A dispetto del nome, Furious Karting non sarà un semplice gioco di corse: immaginate piuttosto qualcosa a metà tra SSX e Road Rash... Dopo aver scelto la nostra squadra (o, per meglio dire, il nostro clan) di appartenenza e i due piloti che ne faranno parte, potremo dimostrare in pista tutto il nostro valore, compiendo elaborate manovre che ci consentiranno di accumulare punti e di ricevere bonus. Inoltre, un particolare sistema di "linguaggio ad icone" ci permetterà di complimentarci in gara con il nostro pilota oppure di insultare in presa diretta i nostri rivali. Altra feature degna di nota sarà la colonna sonora "electronic vs rock": ancora non ci è dato di sapere come, ma sta di fatto che potremo "imporre" il nostro stile musicale all'avversario e alterare la sua tenuta di strada di conseguenza. Nella lista delle caratteristiche di rilievo promesse dal titolo Babylon Software vi saranno diverse modalità di gioco (alcune in multiplayer sino a quattro giocatori su schermo), 12 go-karts ed altrettanti piloti, un'intelligenza artificiale in grado di "dare l'illusione di correre contro dei giocatori umani", un sistema di tricks simile a quello di Mario Kart, uno story mode diviso in 15 stage e la possibilità di inserire le proprie tracce audio nella colonna sonora del game. L'uscita di Furious Karting è prevista per gennaio 2003 sotto etichetta Infogrames.

L'APOCALISSE DI 3DO

3DO TENTA IL TUTTO PER TUTTO: UN COLOSSALE PROGETTO È APPENA ENTRATO IN FASE DI SVILUPPO

Diciamo la verità: non è che 3DO sia una delle software house più illustri del panorama videoludico attuale. Escludendo qualche sporadica eccezione (a dire il vero ci viene alla mente solamente il discreto Shifters), i suoi prodotti si sono sempre distinti per una realizzazione tecnica appena sufficiente e per un appeal ed un divertimento meno che mediocri. Fortunatamente, le cose sembrano destinate a cambiare in meglio, grazie ad un progetto in fase di sviluppo che vedrà la luce nell'autunno del prossimo anno e che promette di portare alla ribalta la sfortunata software house americana: Four Horsemen of the Apocalypse, previsto per le tre console di nuova generazione. La collaborazione di Simon Bisley, acclamato disegnatore per la D.C. Comics, nella caratterizzazione dei protagonisti del titolo 3DO appare una scelta azzeccata e forse fondamentale ai fini della narrazione del gioco: suoi i disegni e le animazioni tra uno stage e l'altro che uniranno le vicende di gioco in un intrigante racconto degno degli ultimi classici cinematografici. Ambientato nei giorni nostri, il titolo 3DO ci metterà nei panni di Abaddon, un arcangelo sceso sulla Terra per rintracciare i tre "eletti" che lo affiancheranno nella dura lotta contro i demoni scaturiti dalle piaghe dell'umanità: Pestilenza, Guerra, Fame e Morte. Fondamentalmente un gioco d'azione con alcuni elementi d'avventura, Four Horsemen of the Apocalypse promette di rivoluzionare il genere e di porsi al pubblico come il "Matrix" dei giochi d'azione. Tra le feature più interessanti rimarcate dai comunicati stampa degli uffici 3DO, segnaliamo una quantità impressionante di elementi gore e splatter (saranno inclusi smembramenti e decapitazioni, con buona pace dei più pacifisti tra di voi), un armamentario che comprenderà armi bianche per il combattimento ravvicinato (spade), fucili e pistole automatiche ed un buon numero di magie che esalteranno al massimo il lato cinematografico di questa produzione americana. Segnaliamo, ancora, ulteriori elementi che difficilmente garantiranno a Four Horsemen of the Apocalypse il visto per i minori di 16 anni: brevi scene di nudo, mosse finali in stile Mortal Kombat e una violenza digitale definita dagli stessi programmatori come "estrema". Le animazioni e lo stile dei combattimenti saranno curati dallo Smashcut Action Team, già responsabile delle sequenze di lotta nei film "Matrix", "Fight Club" e "Il Corvo". Chiude il resoconto delle caratteristiche di rilievo il numero dei livelli: 18 (più alcune aree segrete), ambientati in scenari gotico-apocalittici che spaziano da un'ipotetica Terza Guerra Mondiale sino alle profondità degli inferi. Il tentativo da parte di 3DO di spostare il target di utenza verso un settore più adulto e mirato potrebbe rivelarsi un'arma a doppio taglio. In ogni caso ci sentiamo di condividere la scelta del produttore americano: ciò che speriamo è che a tante promesse si accompagni una realizzazione tecnica davvero d'avanguardia ed una giocabilità che mostri perlomeno qualche piccola innovazione in un genere che, dai tempi del bullet-time, sembra non avere più molto da dire.

FINALMENTE PES2 ARRIVA IN EUROPA

PROVATA LA VERSIONE QUASI DEFINITIVA AL RECENTE ETCS DI LONDRA. BUONE NOTIZIE SU TUTTI I FRONTI, A COMINCIARE DA QUELLO GRAFICO...

Konami ha presentato al recente ETCS una versione quasi completa dell'attesa conversione per il mercato europeo di Winning Eleven 6: Pro Evolution Soccer 2. Gli sviluppatori non si sono limitati a ricalcare fedelmente l'edizione nipponica, ma stanno inserendo un maggior numero i dettagli nei modelli dei giocatori, ora più possenti e meno gracili rispetto alla versione dello scorso anno. Le maglie dei giocatori godono di una riproduzione più fedele alla realtà (date uno sguardo alle foto per maggiori dettagli). Il nuovo "sponsor tecnico" (Umbro in luogo di Adidas) ha provocato la scomparsa del pallone ufficiale del Mondiale, il Fevernova, a favore di quello targato Umbro. Prosegue l'assenza della terna arbitrale in campo e la mancanza di una licenza che copra tutti i nomi dei calciatori presenti nel gioco. Il supporto sarà questa volta il DVD, con l'inclusione di tutte e cinque le lingue europee, selezionabili tramite il menu iniziale. L'uscita di Pro Evolution Soccer 2 è prevista per il prossimo 31 ottobre.

MICRO NEWS

Jet Li in casa Sony
Sarà l'attore Jet Li l'ispirazione per il prossimo videogioco di casa Sony. Il popolare action man del cinema di Hong-Kong presterà volto e movenze per Rise to Honor, un picchiaduro ambientato in una San Francisco poligonale con l'obiettivo di salvare la bella Michelle e riportarla in Oriente.

Una donnola a 128 bit
Di Crank The Weasel vi avevamo mostrato solamente una delle prime artwork. Eccovi ora una delle prime immagini in versione Xbox di questo platform in sviluppo presso Midway che si ripromette di calcare le orme di titoli dissacratori quali Conker su N64. L'uscita è prevista per il prossimo anno su tutte le piattaforme 128 bit.

Doom III anche su Xbox
I possessori di Xbox dormano sonni tranquilli: Doom III arriverà sulla loro console. A confermarlo John Carmack in persona, durante il QuakeCon 2002. A detta di Carmack, Doom III per Xbox non subirà downgrade grafici di sorta e manterrà invariata l'altissima qualità dei modelli poligonali e delle fonti di luce. Unica nota negativa è che lo sviluppo della versione per la console Microsoft inizierà solamente al termine di quella PC (primavera 2003).

LA STRADA DEL MULTIGAME

NUOVI DETTAGLI SUL PROSSIMO PARTY GAME DI SONY CHE PREVEDERÀ UNA MODALITÀ DI GIOCO ON LINE

Lo speciale del mese scorso dedicato alle novità proposte da Sony all'E3 si concludeva con un titolo di cui non avevamo ancora dettagli. Siamo ora in grado di rivelarvi nuove informazioni su My Street, nuovo titolo Sony in sviluppo presso gli studi Idol Minds. My Street pone il giocatore nei panni di un gruppo di "simpatiche canaglie" in lotta per il possesso della "street" in una serie di mini giochi nel più puro stile Super Mario Party. Ogni personaggio possiede un mini gioco differente, sviluppato ad hoc per la propria personalità. Ad esempio il piccolo scienziato con la casa sull'albero sfiderà i contendenti in un gioco chiamato "Chemistry Lab" (molto simile a Tetris) mentre il ragazzino con il chiodo fisso della palestra affronterà i suoi rivali in una gradevole variante del beach volley. Certo, non tutti i giochi sono sembrati sullo stesso livello per quanto riguarda il divertimento suscitato, ma il tempo per migliorare è dalla parte degli Idol Minds. La rappresentazione grafica dei personaggi di My Street è ben caratterizzata e, allo stesso tempo, divertente da ammirare: la personalità di questi piccoli protagonisti traspare da ogni singolo poligono. La versione americana di My Street, in uscita questo inverno, comporterà una modalità di gioco on-line, forse una delle poche attrattive per un titolo destinato a scontrarsi con il prossimo Mario Party 4. Per il momento non sappiamo ancora se e quando Sony Europe deciderà di importare nel nostro Paese My Street; non appena avremo ulteriori informazioni non mancheremo di comunicarvele.

MOSTRI E ROBOT SU PS2

LOTTE SENZA QUARTIERE PER IL TITOLO SCEA IN SVILUPPO PRESSO GLI STUDI DI INCOGNITO GAMES...

Presentato all'ultimo E3 di Los Angeles, War of the Monsters, sviluppato da Incognito (già autori del valido Twisted Metal Black), merita sicuramente un piccolo approfondimento nelle nostre pagine. Il titolo per PS2, che non figura ancora nella release schedule di Sony Europe, è una sorta di sequel "non ufficiale" del classico di SNK, King of the Monsters; il concept è difatti pressoché identico: ai comandi di uno dei mostri ispirati palesemente ai migliori B-movie dovremo darcele di santa ragione all'interno di complessi urbani pullulanti di vita. E proprio qui sta il bello: le vetture dei cittadini presenti negli stage possono essere utilizzate come armi contundenti contro il nostro avversario, per non parlare della possibilità di scagliare l'opponente su grattacieli e abitazioni provocandone il rispettivo crollo. Sorte non migliore attende i poveri "spettatori involontari" di tale combattimento: potrete, infatti, calpestare i malcapitati umani con il peso delle vostre enormi creature, provocando una scia di sangue che bagnerà le strade delle decadenti metropoli. Il sistema di controllo che fa uso dei quattro tasti del pad appare efficace e intuitivo, mentre la grafica presenta un design che farà felici gli appassionati di cartoni animati giapponesi degli anni '70. Prevista una modalità di gioco con quattro contendenti su schermo, di cui soltanto due comandati da giocatori umani (a detta degli sviluppatori, "splittare" lo schermo in quattro parti avrebbe compromesso la giocabilità) . Attendiamo fiduciosamente l'eventuale annuncio della versione europea di questo fighting game "alternativo".

Un bel sorriso per la modella olandese Jill de Jong, testimonial del prossimo episodio di Tomb Raider mentre dirige (o almeno finge di farlo) l'orchestra sinfonica di Londra.

LARA CROFT DIRETTRICE D'ORCHESTRA

LA BELLA LARA HA DECISO DI IMPEGNARSI IN PRIMA PERSONA NELLA REALIZZAZIONE DELLA COLONNA SONORA DEL PROSSIMO EPISODIO DI TOMB RAIDER

■ Il nuovo episodio della saga di Tomb Raider, giunto ormai alle ultime fasi di sviluppo (l'uscita per PS2 è prevista per novembre), ha visto la bellissima modella olandese Jill de Jong (testimonial del titolo Core per questa stagione) prendere parte dal vivo alla registrazione della colonna sonora di *Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness* presso i prestigiosi studi inglesi Abbey Road. La versione in carne ed ossa di Lara Croft ha fatto da musa ispiratrice per gli 82 membri dell'orchestra sinfonica di Londra, che hanno eseguito alla perfezione la colonna sonora scritta da Peter Connelly e Martin Iveson (compositori Core Design) in oltre tre mesi. "Avere nello stesso tempo una delle eroine più famose del panorama videoludico e la migliore orchestra in circolazione qui negli Abbey Road Studios è stata un'esperienza incredibile" queste le parole del bravo Peter, realmente entusiasta dell'iniziativa. Ricordiamo che il titolo Eidos (distribuito in Italia da Leader) ci consentirà di esplorare il "lato oscuro" della nobile archeologa, alle prese con un'infamante accusa di omicidio nei panni di "cacciatrice" e di "preda".
Appuntamento al mese prossimo per uno sguardo approfondito alla nuova produzione Eidos.

UN MANICOMIO DEMONIACO

■ Silent Hill sembra essere motivo di ispirazione per il primo titolo per PS2 in sviluppo presso Dark Black Software. Di fatto un FPS, Asylum, porterà il giocatore all'interno di un ipotetico show televisivo dove, all'interno di un manicomio chiamato "Wolfborough", bisognerà risolvere puzzle e missioni per guadagnare denaro contante e per... salvare le nostre vite dai malvagi demoni che infestano il luogo. Appuntamento al mese prossimo per ulteriori dettagli a riguardo.

MICRO NEWS

Fighting Force 3?

Voci di corridoio non confermate danno per certo l'arrivo per il prossimo anno del terzo episodio di Fighting Force su console di nuova generazione. Ricordiamo che il primo episodio di questa saga creata da Core Design era un picchiaduro a scorrimento (piuttosto bruttino) mentre il secondo risultò un inutile e orrendo action-adventure in terza persona. Speriamo che con questo eventuale terzo titolo la situazione migliori...

Tekki in ritardo!

Il simulatore di mech che farà parlare di sé per via del controller abnorme abbinato alla vendita del software ha subito un piccolo slittamento sulla data di uscita. Capcom distribuirà in Giappone Tekki (Steel Battalion, qui da noi) a partire dal 12 di settembre al modico prezzo di 19800 Yen (170 Euro).

Lupin anche su Game Cube

Lupin Sansei sarà il titolo di questo "film interattivo" prodotto da Asmik Ace in arrivo entro dicembre su Nintendo Game Cube. Il gioco presenterà oltre 500 sequenze animate e consentirà ai giocatori di rivivere, con l'aiuto di puzzle, minigiochi di abilità e bivi, una storia originale del popolare eroe animato. A presto per ulteriori informazioni.

Ultraman sbarca su PS2

Ultraman, protagonista di uno spropositato numero di pseudo-telefilm e film giapponesi nonché di altrettanti videogame per le console di ogni generazione, si appresta a fare la sua comparsa anche su PS2. Ultraman Fighting Evolution 2 di Bandai sarà un picchiaduro tridimensionale basato sulle gesta dell'eroe in calzamaglia alle prese con King Joe, Magma Seijin e tutti i mostri più famosi dell'universo Ultraman.

ECCO ZAPPER: L'ANTI-MARIO!

SARÀ UN GRILLO IL NUOVO EROE CHE MONOPOLIZZERÀ LE ATTENZIONI DEGLI AMANTI DEI PLATFORM GAME?

Mario è avvisato. Spyro pensi bene al suo futuro. Crash si prepari ad affrontare tempi duri. Blinx, Ratchet, Clank e i loro amici Jak e Daxter comincino a cercarsi un nuovo mestiere. Zapper sta per fare il suo arrivo in città e promette di porre la parola fine sulla guerra tra platform game, ormai nel vivo della concitazione. Scherzi a parte, Zapper è il simpatico grillo protagonista del nuovo titolo Infogrames per PS2, Game Cube ed Xbox che vedrà la luce il prossimo aprile 2003. Ai comandi del simpatico insetto, dovremo salvare nostro fratello Zipper (evviva la fantasia), rapito dalla perfida gazza Maggie, attraversando numerosi mondi tridimensionali (si andrà dalla città fantasma del selvaggio West alla giungla verdeggiante) ed utilizzando le nostre lunghe antenne. Previsti anche numerosi puzzle che aumenteranno l'interesse e la varietà del platform edito da Infogrames. Sarà inoltre possibile divertirsi con una serie di mini-game dove ben quattro giocatori possono prender parte contemporaneamente. Dalle prime foto diffuse dallo sviluppatore si può ammirare un buon utilizzo della palette e un elevato numero di oggetti su schermo. Di contro, proprio il protagonista appare (per il momento) piuttosto anonimo. Aspettiamo di vedere il titolo in movimento per esprimere i primi pareri.

L'INFERNO SECONDO CRAVE

ARRIVERÀ IL PROSSIMO ANNO IL NUOVO ACTION-ADVENTURE DI CRAVE GAMES CHE CI PORTERÀ... ALL'INFERNO!

Dopo una gestazione durata più di due anni, Crave si appresta a completare il suo nuovo action-adventure, passato da progetto "only-PS2" anche a titolo per Xbox. The Lost prevede come ambientazione principale un inferno caratterizzato da gironi danteschi adattati per l'occasione alle capacità grafiche delle console 128 bit. Aspettatevi, quindi, degli stage dai tratti tecno-gotici, dove, nei panni di Amanda Wright, dovremo recuperare la nostra figliola, caduta negli inferi per un bizzarro incidente. Amanda non sarà, però, l'unico personaggio selezionabile dai giocatori: nel corso dell'avventura, avremo modo di utilizzare anche Shadow, un guerriero che agisce furtivamente, Corruption, uno spaventoso vampiro esperto di arti magiche, e Light, una donna in grado di far fuori i nemici con la sua enorme spada. Ogni personaggio avrà delle caratteristiche di base, potenziabili in base ai punti ottenuti nei combattimenti: gli elementi RPG saranno uno dei punti di forza del titolo distribuito in Europa da Ubi Soft.

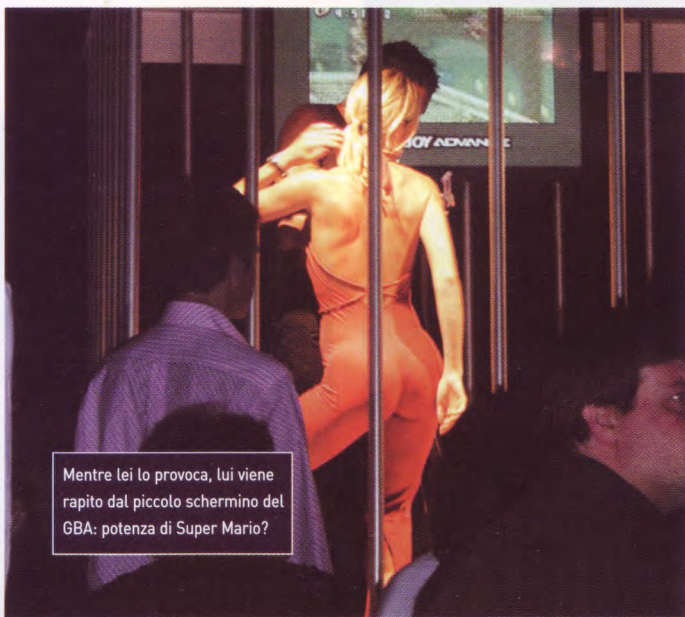
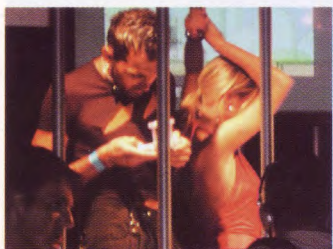
BIGHE, CAVALLI E MAGIE SU PS2

SEGUENDO UNA MODA ORMAI IN VOGA, MICROIDS TRASPORTA SU PS2 LE GESTA DI BEN HUR IN UN RACING GAME DAI TRATTI STORICI

Su questo numero di *Evolution magazine* potete leggere la recensione di Circus Maximus, titolo distribuito da THQ dotato di un concept interessante che non eccelle, però, in nessun settore particolare, né per quanto riguarda la realizzazione tecnica (appena sufficiente) né per ciò che concerne il divertimento che è in grado di infondere al giocatore (davvero poco). Fortunatamente, Microids sembra voler venire incontro ai desideri reconditi dei videogiocatori appassionati del periodo storico dell'antica Roma e si prepara a lanciare sul mercato il suo Ben Hur, un racing game dalle tinte storico-mitologiche previsto per il mese di novembre su PS2. In Ben Hur il giocatore dovrà principalmente correre con la sua biga attraverso 14 circuiti ma dovrà sfoderare anche le sue capacità di gestione ed organizzazione, controllando il grado di affaticamento dei cavalli, utilizzando le armi giuste al momento giusto (giavellotti, asce, spade per un totale di 16 oggetti contundenti) ed acquistando altri arnesi utili al proseguimento delle gare. Notevole importanza sarà data anche all'aspetto "divinatorio": nei panni di uno dei 14 corridori selezionabili inizialmente, non dovremo dimenticare di rivolgere le nostre attenzioni agli Dei e di onorarli durante le corse, terminando vittoriosamente le numerose competizioni. Promesse due modalità di gioco in coppia (tramite split-screen) e un'intelligenza artificiale superiore alla media dei titoli di corse giocati su PS2. Dalle prime immagini e dai filmati diffusi dallo sviluppatore, Ben Hur presenta un comparto tecnico pulito e fluido e notevolmente stabile. Di contro, le origini PC di tale produzione si fanno sentire, soprattutto ammirando la conformazione dei personaggi, realmente troppo "squadrata". In ogni caso, c'è ancora tempo a sufficienza per aumentare dettaglio e raffinare le texture; speriamo che alla Microids si diano da fare.

UNA SERA D'ESTATE CON NINTENDO

NINTENDO PRESENTA IL SUO POKER DI TITOLI D'ATTACCO PER L'INVERNO 2002 E BREVETTA UN NUOVO GIOCO DA DISCOTECA.

Al Café Solaire sull'Idroscalo, il lago artificiale di Milano, Nintendo Italia ha mostrato durante un "happening" estivo, i demo giocabili di Mario Sunshine, The Legend of Zelda, Star Fox Adventures e Metroid Prime. Soprattutto gli ultimi due hanno provato le sorprendenti potenzialità grafiche della console, mostrando texture ultra definite, poligoni a bizzeffe ed un'invidiabile pulizia d'immagine. Dopo aver constatato che il futuro per i giocatori della grande N si prospetta roseo oltre ogni previsione, il pubblico ha fatto conoscenza di un simpatico concorso che ha coinvolto anche il piccolo Gameboy Advance. Chiuso in un'angusta gabbia, il povero candidato doveva giocare a Yoshi's Island o Mario Kart Advance mentre un'avvenente cubista in sua compagnia faceva di tutto per distrarlo dalla sua attività videoludica. Lo schermino della console portatile fa più presa di curve e volteggi, confermando le intenzioni Nintendo di "venderlo" come console portatile per (davvero) ogni occasione, pista da ballo compresa!

Mentre lei lo provoca, lui viene rapito dal piccolo schermino del GBA: potenza di Super Mario?

MICRO NEWS

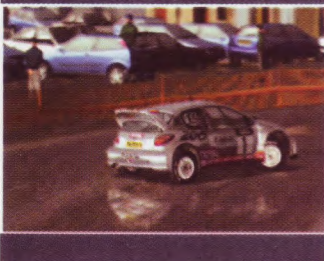
Calcio su strada per Acclaim

Un'immagine rubata da un video promozionale. Questo è quanto siamo in grado, per il momento, di offrirvi in merito ad Urban Freestyle, prossimo gioco di sport "estremi" in sviluppo presso Silicon Dreams per conto di Acclaim.

Un film per Shenmue II

La versione americana di Shenmue II per Xbox offrirà ai fortunati acquirenti una chicca imperdibile: un secondo DVD con il film Shenmue: The Movie, che conterrà in un unico lungometraggio tutte le sequenze animate del primo episodio. Nell'immagine in basso potete ammirare il pessimo artwork relativo alla confezione USA prevista in uscita per il 6 novembre.

Sony scalda i motori

Il titolo rallystico sviluppato dagli Evolution Studios sta per avere un seguito: Sony Computer Entertainment Europe ha diffuso le prime immagini di World Rally Championship II Extreme che, previsto per il prossimo anno, promette innovazioni e miglioramenti praticamente in ogni reparto. Un motore grafico molto più performante, effetti speciali applicati allo scenario (pioggia, fango ecc...), oltre 120 tappe distribuite su 14 nazioni e un realismo senza precedenti rappresentano il biglietto da visita di un prodotto che desterà le attenzioni di tutti i fan di queste simulazioni.

AZIONE E RTS SU PS2 E CUBO

DA ZED TWO GAMES ARRIVA UN TITOLO IN GRADO DI MISCELARE L'AZIONE ALLA STRATEGIA IN TEMPO REALE

Zed Two Games presenta il suo nuovo titolo per PS2 e Game Cube: Pillar. Pillar è uno strategico a turni che combina elementi di azione dove un manipolo di prodi guerrieri, capitanati da Low (che vedete nelle foto) e dalla sorella Pepper, dovrà vendicare la distruzione della propria tribù ad opera di un gruppo di demoni. Pillar, previsto per il prossimo anno, godrà di una visuale in terza persona che permetterà ai giocatori di muoversi liberamente all'interno delle aree di gioco e di ingaggiare combattimenti a turni con una delle numerose creature presenti, ognuna dotata di intelligenza e caratteristiche proprie. Ambienti incredibilmente dettagliati (anche se, a dire il vero, osservando le prime immagini non si direbbe) e completamente distruttibili costituiranno uno dei punti forti di un titolo che tenta di miscelare l'originalità del concept con una buona realizzazione tecnica.

Chissà cosa starà pensando l'alieno alla nostra sinistra? Sicuramente nulla di simpatico!

UN EROE BIANCO DI PAURA

SI CHIAMA WHITE FEAR ED È IL PROMETTENTE HIT NATALIZIO IN SVILUPPO PRESSO GLI STUDI MICROIDS

Iru è un giovane guerriero Inuit (ad un passo dal divenire sciamano) orfano di padre e madre, le cui origini si perdono nell'oscurità. Egli trascorre la sua vita nelle terre del Grande Nord, dove leggende e magie si fondono per creare un clima di fratellanza e pace. Pace che verrà sconvolta dalla venuta dell'orribile Sukko, una strega divenuta Demone (Evil Lord) che tramuterà gli animali in terribili mostri e congelerà tutta la popolazione, portando a poco a poco il caos nelle tranquille terre del Grande Nord. A noi il compito di liberare la popolazione dalla maledizione di Sukko, vestendo i panni del giovane Iru all'interno di 6 mondi fiabeschi in un action-adventure in terza persona dotato di uno stile grafico palesemente ispirato alle opere di Hayao Myasaki. White Fear – La leggenda di Iru, nuovo prodotto Microids previsto per la fine di novembre su PS2, promette una ricca varietà d'azione coadiuvata dalla possibilità di utilizzare la nostra magica alabarda quale arma lancia-incantesimi (davvero ben reso l'effetto di questi ultimi). Previsti 21 tipi di nemici differenti (troll, goblin, maghi, orchi, lupi mannari ecc...) e numerosi incontri con personaggi che si riveleranno fondamentali per il prosieguo della nostra avventura. Le prime immagini diffuse dallo sviluppatore, nonché il teaser trailer visionato, denotano un ottimo uso degli effetti di luce dell'hardware PS2 e presentano una pulizia grafica notevole. Anche le animazioni di protagonisti e nemici ci sono sembrate molto credibili; restano da valutare il sistema di controllo e il grado di interesse che White Fear sarà in grado di suscitare nel giocatore, ma per esprimere parere a riguardo dovremo attendere ancora qualche mese.

A dire il vero, le prime immagini ricordano il non eccelso Azurik per Xbox. Speriamo che il risultato finale sia migliore...

L'aspetto grafico appare molto solido e gradevolmente colorato. Speriamo che la fluidità di gioco non ne risenta.

RALLY E ACROBAZIE PER EA

ELECTRONIC ARTS BIG PROVA A TRASPORTARE LA MECCANICA DI GIOCO DI SSX NEL SUO NUOVO RACING GAME

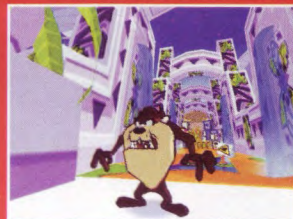
Previsto per questo autunno per Game Cube e PS2, Shox è il primo titolo dedicato al favoloso mondo dei rally distribuito sotto etichetta EA Big ed in sviluppo presso gli studi inglesi di EA da ormai qualche mese. La natura prettamente arcade di Shox sarà proprio la sua caratteristica principale: alla pari di SSX o del recente Freekstyle, anche con le vetture presenti in Shox (24 modelli realmente esistenti, distribuiti da famosi marchi quali Audi, BMW e Lancia) sarà possibile effettuare delle manovre azzardate all'interno di tratti di pista denominati "Shox Zones". Più impressionanti saranno le nostre performance, più ricco risulterà il nostro medagliere: accumulati tre ori potremo guadagnare dei punti extra sbloccando le "Shox Wave". Le gare si svolgeranno al meglio dei tre giri attraverso tre differenti ambientazioni (Arctic Tundra, Arid Desert e Asian Jungle) per un totale di ben 21 tracciati. Previsto il gioco in multiplayer (fino a quattro giocatori in split-screen), una colonna sonora d'eccezione, numerose modalità segrete ed una completissima modalità "replay", che ci permetterà di gustare ogni singola curva del titolo EA.
Attendiamo di provare dal vivo quanto le immagini lasciano solo immaginare.

SUB REBELLION

Il nuovo sparatutto acquatico di Irem, Deep Unit sta per arrivare anche in Europa con il titolo di Sub Rebellion. A curarsi dell'importazione e dell'adattemento nel canonico formato Pal sarà Big Ben Interactive. Ancora non si conoscono la data di uscita e il nome del distributore italiano.

IMMINENTI SUL MERCATO EUROPEO

Crazy Taxi 3 - High Roller

Ninja Assault

Taz Wanted

Z la Formica - Extreme Racing

Loons

Time Splitters 2

MICRO NEWS

La FIFA di Electronic Arts

Puntuale come ogni anno, anche il 2002 vedrà sugli scaffali dei negozi la sua bella versione del "calcio digitale più venduto al mondo". Electronic Arts promette un nuovo motore per l'intelligenza artificiale che si basa su tre caratteristiche: gioco di squadra, tattiche e attributi del giocatore. Lo stesso sistema di gioco sarà ritoccato, con alcuni cambiamenti nella gestione dei passaggi (ancora una volta!) e nei tiri piazzati. Il comparto grafico si annuncia come al solito spettacolare e raffinato, senza dimenticare la parte audio, giovata dal supporto per il formato Dolby Surround che ci aiuterà ad immergerci nel cuore dell'azione. Parole che leggiamo praticamente ogni anno per ogni versione di FIFA: sarà la volta che queste verranno supportate da un prodotto all'altezza? Fossimo in voi, non ci spereremmo troppo...

Kemco fa suonare il GBA

La duttilità del piccolo Gameboy Advance sorprende ogni giorno di più. Dopo l'annuncio di un sintonizzatore TV non stupisce più di tanto l'arrivo della nuova periferica di Kemco, denominata MP3 Music Recorder che consentirà ai fortunati acquirenti di registrare e convertire in formato MP3 audio proveniente da un nutrito numero di sorgenti quali radio, minidisc, televisori e nastri per poi riprodurli (per mezzo di un pratico menu) attraverso il piccolo GBA. Il salvataggio delle nostre canzoni preferite avverrà su delle Flash Card della capacità di 8 MB ciascuna. MP3 Music Recorder è stato presentato a fine agosto in Giappone e la commercializzazione avverrà a partire dal 4 ottobre al prezzo di 9800 Yen (84 Euro). Ancora non è stata annunciata una distribuzione ufficiale sul nostro territorio.

I CIELI OSCURI DEL CUBO

UN NUOVO ACTION-ADVENTURE IN TERZA PERSONA ATTENDE I FORTUNATI POSSESSORI DI GAME CUBE USA

In uscita in versione americana il prossimo mese, Darkened Sky è il nuovo action-adventure per Game Cube edito da Simon & Schuster Interactive. Ambientato in un mondo fantasy ai confini del tempo, Darkened Sky ci vedrà prendere le sorti di Skye, una giovane maga impegnata a combattere le forze dell'oscurità che hanno avvolto le terre di Lynlora. Armata dei suoi incantesimi, Skye dovrà recuperare i cinque "prismi dell'antichità" che permetteranno di liberare il suo popolo dai demoni. Il suo viaggio sarà inframmezzato da numerosi incontri con personaggi non giocanti con i quali Skye potrà interagire (tra i tanti, la giovane maga incontrerà anche il suo amore). Cinque mondi da visitare, colonna sonora dinamica, un sistema di combattimento che combina magie, projectile e scontri corpo a corpo, nonché un doppiaggio d'eccezione (almeno per la versione americana, dove la bella Skye avrà la voce di Linda Larkin, già emersa in Aladdin di Walt Disney) sono solo alcune delle caratteristiche d'eccezione che Simon & Schuster Interactive sbandiera nella press release.

IL DIAVOLO E ANN

UN PLATFORM GAME CON DUE PROTAGONISTI D'ECCEZIONE PER WANADOO

Ottobre è il mese scelto da Wanadoo per commercializzare Castleween: il nuovo e coloratissimo platform in sviluppo per PS2 e Game Cube e GBA. Il titolo, dalle tinte noir, vedrà i giocatori nei panni di Ann, una giovane strega, e di Greg, un simpatico diavoletto, alle prese con delle malvagie forze maligne che hanno tramutato tutti i loro amici in... statue! Previsti undici livelli di gioco, tutti differenti l'uno dall'altro e dotati di una curva di difficoltà parabolica. I due personaggi posseggono differenti abilità e spetterà al giocatore trovare la via giusta per affrontare le numerose intricate situazioni che gli si presenteranno, semplicemente "swappando" i due protagonisti.
Attendiamo i prossimi mesi per fornirvi una "prova su strada" del titolo Wanadoo.

POLIGONI A GO-GO SU GBA

QUESTA VOLTA IL PORTATILE NINTENDO DIMOSTRA DI POTER GESTIRE CON DISINVOLTURE PERSINO UN CLONE DI GTA III

Proseguono gli aggiornamenti per il motore grafico 3D sviluppato dagli AGB Games: questa volta sono stati implementati i personaggi poligonali all'interno degli ambienti. Nei nuovi filmati diffusi da AGB si può ammirare un clone di GTA III che gira a circa 20-25 fps e il famoso Quake engine arricchito da un buon numero di personaggi.

FATE FUOCO SUGLI UMANI!

UMANI CONTRO MOSTRI IN UN AVVINCENTE SPARATUTTO NEL NUOVO TITOLO XBOX DISTRIBUITO DA METRO 3D

Cosa sarai domani? Un uomo oppure un mostro? Scoprilo assieme a Metro 3D! Previsto esclusivamente per Xbox, Shayde: Monsters Vs Humans è un FPS della nuova generazione che ci permetterà di segliere se salvare l'umanità dalla piaga dei mostri, o se divenire uno di essi e combattere al loro fianco sino all'annientamento dell'ultimo uomo. Situato in un futuro dalle tinte horror-gotiche, il titolo Metro 3D previsto per il prossimo ottobre ci darà la possibilità di selezionare uno tra i sei personaggi disponibili e di affrontare uno story mode che varierà in base alle nostre scelte. Previsto un totale di 36 missioni e un'opzione per il gioco on-line che ci consentirà di affrontare sino ad 8 giocatori connessi in rete.
A presto per ulteriori dettagli.

I SIMS SU PS2

Presentato al recente Play 2002 (ETCS), The Sim per PS2 sembra mantenere intatte le caratteristiche vincenti della versione PC. Il sistema di controllo abbisogna di tempo per essere assimilato al meglio. Sarà possibile esportare un nostro personaggio nella partita dell'avversario umano.

PAC-MAN HA LA FEBBRE...

...DEL GIOCO! E VUOLE ATTACCARLA AI PROTAGONISTI DEI PIÙ FAMOSI TITOLI NAMCO IN UN FRENETICO PARTY GAME

Dopo aver fatto il suo debutto al recente E3 di Los Angeles, Pac-Man Fever si appresta a fare la sua comparsa in versione americana su PS2 e Game Cube. Il nuovo titolo Namco è un divertente party game che ripropone in versione "super-deformed" alcuni protagonisti dei più famosi giochi della sofco nipponica, invitati da Pac-Man in persona a prendere parte agli oltre 30 *mini-games* di cui il titolo si fregia. Ecco così Reiko, Tiger, Heiachi scontrarsi in sfide all'ultimo round per determinare chi sarà il campione del torneo! Oltre alla possibilità di gioco in quattro, sono previsti 3 livelli di difficoltà e un interessante story mode. Ancora non si sa nulla sulla possibile commercializzazione del titolo Namco in Europa, ma attendiamo buone nuove in merito il più presto possibile.

MICRO NEWS

Mortal Kombat anche su GBA

Così come per le versioni maggiori, anche il piccolo GBA avrà la sua bella conversione di Mortal Kombat Deadly Advance. La struttura di gioco subirà, per forza di cose, un ridimensionamento: il tutto dovrebbe apparire molto simile a quanto visto con Tekken Advance, ovvero personaggi renderizzati su sfondi in due dimensioni fatti ruotare e zoomare in base alla nostra posizione su schermo. Confermato l'alto tasso di sangue presente che sarà presente anche sul gioiellino della grande N.

Gun Survivor 4

Capcom ci riprova con Gun Survivor 4 per PlayStation 2, l'ultima versione della controversa serie di sparatutto con light gun. L'insuccesso di Gun Survivor 3 non ha infatti impedito alla software house giapponese di realizzare un nuovo episodio della famosa serie sparatutto con pistola per il 128 bit Sony. Ancora non ci è dato di sapere di quale gioco gun Survivor 4 sarà lo spin-off ma non ci meraviglieremmo troppo se ci fosse un ritorno alle origini con Resident Evil. L'uscita è prevista per la primavera 2003 in Giappone.

Il ritorno di Dino Dini

Dino Dini, indimenticabile autore della fortunatissima saga di Kick Off su Amiga e C-64 ha deciso di fare il suo grande ritorno nel settore dei videogiochi accettando un'offerta della società italiana Trecision, già impegnata da tempo nella produzione di titoli calcistici di primo livello (come Puma Street Soccer e il futuro Zidane Football Generation).
Il programmatore italiano ha messo in chiaro che il suo ritorno significherà una riscoperta dei valori autentici del divertimento nel gameplay, cosa sempre più trascurata in tempi moderni a favore di esasperata esaltazione dei dettagli grafici. Dopo 10 anni di silezio Dino ha una gran voglia di metter in pratica tantissime idee e una visione di gioco che nessun gioco dopo KickOff era riuscito ad eguagliare. Speriamo che i nostri sogni si avverino e che dopo la cancellazione di Kick Off 2002 il grande Dino assieme ai Trecision sappia regalarci un titolo calcistico in grado di far rivivere i bei momenti del passato.

EVOGA SCATENA LA RABBIA DEL DRAGO SU NEO-GEO

Come preannunciato qualche mese fa, l'epico duo formato dai fratelli Billy e Jimmy Lee, protagonisti della saga infinita di *Double Dragon* (quattro coin-op e numerosi spin-off per home computer e console) fa il suo ritorno in sala giochi grazie ad Evoga e al vetusto hardware Neo-Geo. Rage of the Dragons, questo il titolo del gioco, è un classico picchiaduro ad incontri caratterizzato dalla possibilità di effettuare il "tag" tra due combattenti. Dopo aver selezionato i nostri due lottatori fra una rosa che comprende oltre ai terribili gemelli Lee ben 12 personaggi inediti, prenderemo parte ad una serie di scontri all'ultimo colpo nel più puro stile Capcom Vs SNK (le animazioni e la grafica in bassa risoluzione dei personaggi stanno lì a testimoniarlo). Il "tag", effettuabile alla semplice pressione contemporanea di due dei quattro pulsanti di gioco, permette al secondo combattente di irrompere sulla scena eseguendo un quanto mai efficace attacco speciale. Novità introdotta da Rage of the Dragons è che il "tag" non può avvenire se la barra temporale posizionata sotto il nome del lottatore non raggiunge il riempimento massimo: questo non fa altro che aumentare il fattore strategico, soprattutto durante le sfide a due giocatori. I fondali del titolo Evoga presentano un discreto numero di animazioni nonché degli oggetti che possono essere distrutti per estendere l'area di combattimento. Se siete fan dei giochi di combattimento in 2D ed avete apprezzato il recente King of Fighters 2001, Rage of the Dragons vi garantirà qualche ora di spensierato divertimento, almeno sino allo scontro con il mai dimenticato Abubo!

INITIAL D - ARCADE STAGE

Attualmente in fase di test presso numerose sale giochi americane, *Initial D* di Sega si pone all'attenzione dei videogiocatori come primo racing game arcade dotato della possibilità di "upgradare" il proprio veicolo con accessori, ricambi e potenziamenti in grado di elevare le nostre prestazioni in game e negli scontri contro gli avversari umani. Particolarità di *Initial D* è infatti la predisposizione (nel modello dedicato) al salvataggio dei dati su un'apposita scheda che consente al giocatore di personalizzare al meglio la propria vettura e di memorizzare i propri record.

La forte componente nipponica che caratterizza *Inital D* si manifesta non solo nei sottotitoli (Sega sta ultimando in questi giorni la localizzazione inglese) ma anche nel cast di protagonisti (tutti derivati da una nota serie di manga) e nella serie di autoveicoli a nostra disposizione, provenienti dalle più importanti case di produzione giapponesi quali Honda, Toyota e Mazda.

Resta da capire se e come i gestori italiani potranno essere interessati a distribuire nel nostro paese un coin-op che richiede ben più di una semplice partita "mordi e fuggi" per dare il meglio di sé e che necessita, quindi, della versione deluxe del cabinato, quella con l'ingresso per la memory card e dunque più costosa.

CARD SYSTEM
Enjoy more game options by using the "Initial D" card!
Earn points to tune up your car!
Earn points based on your battle results. You can dress up and tune up your car with the points you earn!!
NORMAL
After getting parts of car.

a cura di Giuseppe Nigro

IL RITORNO DI PUYO-PUYO TAITO, NAOMI E POCHINYA

Gli appassionati di Puyo-Puyo saranno felici di sapere che Compile (divenuta famosa proprio grazie alla progettazione di questo famoso videogioco) ha siglato un accordo con Taito che porterà nelle sale giochi nipponiche, un nuovo rompicapo denominato Pochinya.
Pochinya sarà sviluppato su scheda Naomi e sarà chiaramente ispirato alla meccanica del classico Puyo-Puyo (si dovranno allineare, come di consueto, quattro o più elementi dello stesso colore) con la inedita possibilità di eliminare la barra di elementi allineati alla pressione di un apposito tasto. Previste, inoltre, nuove modalità di gioco ed una interessante opportunità per il gioco a due.

VIRTUA STRIKER 2002

Virtua Striker 2002, questo il titolo del prossimo arcade Sega, è atteso nelle sale giochi europee per la fine di ottobre e promette di migliorare il già divertente terzo episodio della serie. Le squadre nazionali sono state portate ora a 63 (in luogo delle 32 precedenti) mentre gli stadi raggiungono l'impressionante numero di 13 unità. Presenti, ora, gli *instant replay* per ogni azione pericolosa effettuata e alcune scene animate che descrivono visivamente gli stati d'animo dei giocatori dopo ogni vittoria, sconfitta o pareggio contro la CPU. Oltre ad una maggiore espressività facciale e ad un miglioramento delle animazioni, si può apprezzare l'inclusione di ben 18 parametri di differenziazione per ogni calciatore (contro i precedenti 6).

BATTLE GEAR ON THE NET

Ancora un arcade a carattere "corsaiolo" questo mese: stiamo parlando di Battle Gear 3, ormai in fase avanzata di sviluppo negli studi Taito. Il terzo episodio della popolare (almeno in terra natia) saga, sarà sviluppato su scheda system 246, hardware che, come sappiamo, si rifà alla PlayStation 2. Per il momento, le notizie diramate da Taito non sono moltissime: oltre alla data di uscita fissata entro la fine di settembre, sono state annunciate due nuove modalità di gioco. Il NESYS (Net Entry System), un sistema di comunicazione che permetterà a più giocatori di sfidarsi attraverso un collegamento via internet a disposizione nelle sale giochi giapponesi, ed il Net Ranking System , ovvero la possibilità di registrare la lista dei migliori punteggi ottenuti in modo che vengano trasmessi attraverso la rete di network del gioco. Ancora non sappiamo se tali feature verranno mantenute anche nella versione occidentale del titolo, ma nutriamo molti dubbi in proposito. Ad ogni modo, attendiamo di testare il coin-op per descrivervi le nostre impressioni.

IL COIN-OP DEL MESE

Il coin-op a cui dedichiamo il nostro spazio questo mese è Roller Coaster Tycoon della Stern Pinball, flipper sviluppato da Pat Lawlor Design e basato sul popolare videogame per PC edito in Europa da Infogrames. Per comprendere al meglio il funzionamento del tavolo Stern, provate ad immedesimarvi nella pallina che scaglierete, poi, per le rampe di gioco: questa percorrerà a folli velocità le quattro roller coaster disposte sulla plancia del flipper: "The Flying Ghost", il divertentissimo "The Flying Turns", la rampa a direzione inversa chiamata "The Chicago Loop" e "The Rocket", che farà schizzare la sfera direttamente sul vetro che ricopre il tavolo da gioco prima di farle percorrere il piano inclinato. Tutte le giostre sono fedeli riproduzioni delle versioni originarie del titolo per home computer. Altri bumper e bersagli includono l'"Hysterical Dunk", il "Dummy Side Attraction" e il "chiosco informazioni" che elargisce bonus in maniera random. L'interessante prodotto Stern presenta anche un gradevole reparto sonoro, con tanto di suoni e voci campionate direttamente dalle principali attrazioni da luna-park!

KANNO KENJI

HITMAKER

Manca ormai pochissimo al debutto di Crazy Taxi 3 - High Roller in versione Xbox Pal. Evolution Magazine coglie l'occasione per scambiare quattro chiacchiere con Kanno Kenji e con il team Hitmaker...

> ***"Inizialmente le cose non sono state così semplici e abbiamo perso molto tempo a capire ciò che potevamo e non potevamo fare su Xbox."***

Benvenuto sulle pagine di Evolution. Parlaci di te: chi sei e quali sono i titoli sui quali hai lavorato in passato?

Il mio nome è Kanno Kenji, e sono il General Manager del dipartimento pianificazione e produzione di Hitmaker. I titoli ai quali ho lavorato durante gli ultimi anni sono Jurassic Park, Funky Head Boxers, Top Skaters,Crazy Taxi TAXI, Crackin' DJ e Crazy Taxi 2 per il mercato arcade. Per ciò che riguarda le versioni casalinghe, ho realizzato Crazy Taxi (2000) e Crazy Taxi 3 (2002).

Quale aspetto di gioco ha dato alla saga di Crazy Taxi tutto questo successo?

Quando sviluppiamo un videogame, teniamo a mente sempre due quesiti fondamentali: "cosa si aspetta il giocatore da noi?" e "come possiamo sorprendere il giocatore in maniera che vada oltre la sua immaginazione?" Questo è il vero motivo del successo di Crazy Taxi. Un'idea semplice che nasconde un gioco divertentissimo e originale. Sono felice che il mercato abbia accettato con tale entusiasmo il risultato dei nostri sforzi.

Secondo te, di cosa saranno più entusiasti i fan della saga una volta che si troveranno a giocare con Crazy Taxi 3?

La parola chiave per Crazy Taxi 3 è "More Crazy!". Abbiamo voluto aggiungere una serie di piccole "follie" che rendessero il nostro titolo ancora più pazzo nel vero senso della parola. Grazie a queste piccole variazioni, il giocatore si troverà di fronte ad un gioco davvero esilarante.

Ad ogni modo, spero che i videogiocatori apprezzino l'organizzazione di gioco, che posso definire come un tributo alla serie. I tracciati sono stati rimodellati per l'occasione e presentenao nuovi dettagli e nuove animazioni. Ad esempio, sarà possibile guidare lungo le strade della West Coast (Crazy Taxi 1) utilizzando il "Crazy Hop" (una nuova tecnica apparsa in Crazy Taxi 2). Inoltre, abbiamo ridato vita alla pista di "Small Apple" (Crazy Taxi 2) che appare ora molto più colorata. Il nuovo circuito "Glitter Oasis" e i mini giochi "Crazy X" placheranno le ambizioni di tutti coloro che avevano giocato col massimo dell'impegno Crazy Taxi 2.

Cosa vi ha fatto decidere di portare il brand Crazy Taxi su Xbox? Vedremo una versione arcade di Crazy Taxi 3?

Dopo aver delineato la nostra strategia multi-piattaforma, avevamo stilato una lista di possibili titoli da convertire per le nuove console. E la saga di Crazy Taxi era uno di questi. Esaminando la situazione di mercato e il potenziale target di acquirenti, abbiamo ritenuto opportuno produrre il terzo episodio della nostra serie sull'hardware più potente.

Apprezziamo il fatto che molti di voi addetti ai lavori siano favorevoli al ritorno nelle sale giochi di Crazy Taxi. A questo punto, stiamo considerando la possibilità di effettuarne il porting.

Quali aspetti del gioco ti rendono più orgoglioso?

Il giocatore può determinare l'evento da affrontare in base ai suoi sentimenti. È l'aspetto di gioco del quale sono più fiero. *"Questa mattina ho un diavolo per capello, così credo che guiderò lungo la West Coast per rinfrescarmi le idee!", "oggi voglio proprio guidare a tutta velocità all'interno di Small Apple per sentirmi più cool!", "questa mattina ho la testa appesantita... credo che faro una partita al Crazy Home-Run"* (uno dei mini game in Crazy X N.d.R.). Il nostro staff di sviluppo si augura che i giocatori tendano a fruire per lungo tempo delle innumerevoli possibilità offerte da Crazy Taxi 3.

Quanto tempo è durato lo sviluppo e qual è stata la parte più difficile?

Circa 10 mesi. Questo è il nostro primo titolo Xbox e proprio questa è stata la maggior difficoltà del nostro progetto. Ora che abbiamo appreso al meglio le grandi possibilità di Xbox siamo in grado di diminuire drasticamente i tempi di sviluppo dei nostri futuri titoli. Inizialmente le cose non sono state così semplici e abbiamo perso molto tempo a capire ciò che potevamo e non potevamo fare su Xbox. Sbagliare aiuta a crescere.

Cosa pensi delle possibilità in campo audio delle console di nuova generazione? È giusto spendere del tempo per implementare sonoro multicanale in un videogioco? Perché?

Crazy Taxi 3 sfrutta i 5.1 canali del Dolby sound. Credo che l'audio sia una parte molto importante in un videogame. Le informazioni che riceviamo dal nostro udito, possono influenzare anche gli altri sensi. Volendo prendere ad esempio il settore cinematografico, possiamo affermare con certezza che un film horror con una colonna sonora comica non riuscirà mai ad incutere timore nello spettatore di quanto riuscirebbe a fare un degno accompagnamento spettrale. Il suono riesce a trasmettere sensazioni più forti di quanto non riesca a fare il comparto grafico. Per questo, riteniamo giusto spendere il tempo necessario alla sua corretta implementazione. Perseguire il "suono perfetto" è spesso impossibile per noi sviluppatori: troppe esigenze di mercato e una timeline sempre in deficit tendono a farci perdere di vista questo fattore. La cosa importante è delineare il giusto tempo di sviluppo per ogni settore di un videogame, in sede di pianificazione.

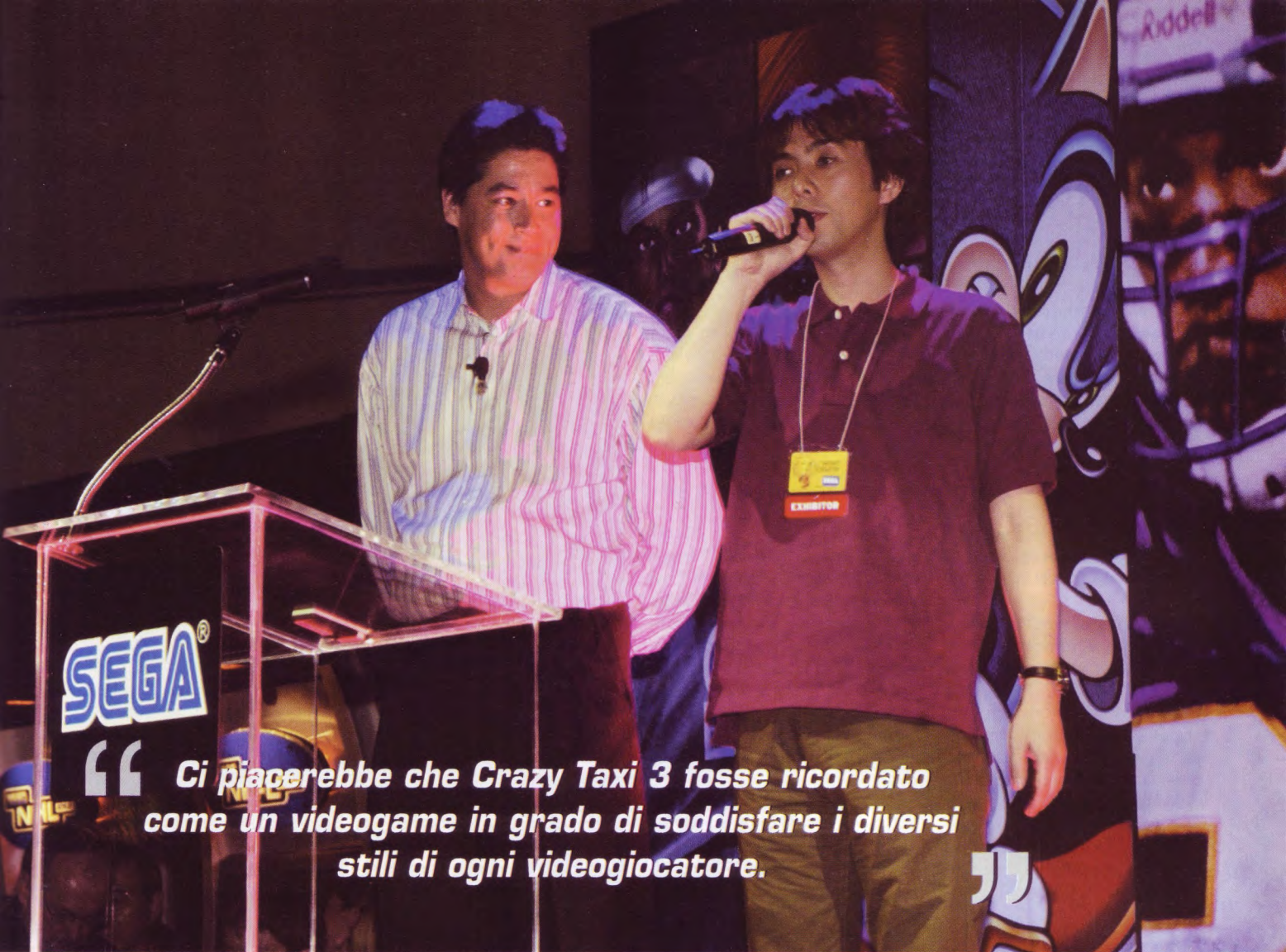
Qual è il futuro della saga di Crazy Taxi? Un episodio completamente Online?

Spiacente, ma per il momento non posso dirti nulla. Ancora non conosco quali saranno le prossime novità che introdurremo nella saga. Tra qualche mese avrò abbastanza tempo per pensarci...

Qual è il videogioco che ti ha dato le maggiori soddisfazione in sede di sviluppo? E quale, secondo te, è quello che i videogiocatori dovrebbero provare assolutamente?

Mi sono divertito molto durante lo sviluppo di tutti i giochi ai quali ho lavorato poiché ogni titolo è per me speciale. Per questo, consiglio ai videogiocatori di giocare qualsiasi videogame che susciti in loro interesse e divertimento (naturalmente mi auguro che si tratti per la maggior parte di giochi Sega!).

Avete in programma il porting di Crazy Taxi 3 su altre console? Sarebbe possibile effettuarlo?

No, non abbiamo nulla di tutto ciò in programma. Credo il porting completo della versione Xbox sia impossibile da effettuare sulle altre console.

“Ci piacerebbe che Crazy Taxi 3 fosse ricordato come un videogame in grado di soddisfare i diversi stili di ogni videogiocatore.”

Quali speranze riponete in Crazy Taxi 3? Vi piacerebbe che il vostro titolo cambiasse le abitudini dei videogiocatori? Per cosa vorreste che fosse ricordato?
Sarebbe già abbastanza gratificante sapere che i giocatori provano divertimento con il nostro titolo! Ci piacerebbe che Crazy Taxi 3 fosse ricordato come un videogame in grado di soddisfare i diversi stili di ogni videogiocatore.

Secondo le vostre stime, quanto della potenza di Xbox, Crazy Taxi 3 riesce a sfruttare?
Non posso dirlo con precisione. Crediamo di aver utilizzato la potenza di Xbox al massimo durante lo sviluppo. È sempre possibile espandere le nostre possibilità semplicemente lavorando sotto un'altra angolazione.
Un ragionamento che si applica bene a qualsiasi tipo di hardware!

Qual è il tuo videogioco preferito?
Rispondo "Blocks breaking", ma non vuol dire che questo sia il mio gioco preferito. Semplicemente, è uno di quelli che ho amato di più: lo giocavo quando ero bambino.

Cosa pensi dell'attuale situazione delle sale giochi europee? In Italia il mercato del divertimento "da sala" sta attraversando un incessante declino. Secondo te, qual è il futuro di questo tipo di intrattenimento?
Durante questi anni abbiamo potuto osservare da vicino le differenze di mercato del settore "sale giochi". Abbiamo distribuito gli stessi prodotti per il Giappone, il Nord America e l'Europa, ma è giunto il momento di cominciare a pensare alle diverse esigenze di ogni Paese. Inoltre, credo che in futuro dovremo riesaminare il nostro modo di realizzare videogiochi per questo mercato. Il fattore "atmosfera" è quanto di più importante per il settore arcade: non sempre i giocatori occidentali sono in grado di apprezzare prodotti pensati quasi esclusivamente per il mercato nipponico. Assieme a Sega stiamo studiando nuove strategie per differenziare maggiormente la nostra produzione e soddisfare il grande pubblico per tornare ad essere dei punti di riferimento del settore, come lo siamo stati durante gli anni passati. In questo modo, il mercato arcade potrebbe prendere una direzione vincente.

Prima di salutarci, c'è qualcosa che vuoi dire ai lettori di Evolution?
Prima di tutto, tutto il nostro staff è fermamente convinto delle potenzialità di Crazy Taxi 3. Il nuovo episodio della nostra saga è il migliore della serie e mi auguro che molti di voi lo acquistino e si divertano giocandoci. Crazy Taxi 3 non tradirà le vostre aspettative. Hitmaker è da anni sinonimo di gioco e divertimento... continuate a seguire i nostri progetti futuri: ne vedrete delle belle!

DAVID DIENSTBIER

ACCLAIM STUDIOS AUSTIN

Ormai disponibile da qualche giorno sugli scaffali dei negozi italiani, Turok Evolution rappresenta la naturale evoluzione di uno degli FPS più apprezzati in ambito console. Scopriamo assieme a David Dienstbier alcuni segreti sulla lavorazione del titolo e cosa si prospetta per noi videogiocatori.

Benvenuto nelle pagine di *Evolution*. Per cominciare puoi dirci quali sono i progetti sui quali hai lavorato prima di Turok Evolution? Hai preso parte alla realizzazione dei prequel su Nintendo 64?

Ho preso parte alla realizzazione di tutti gli episodi di Turok finora distribuiti. Il concept stesso è parte della mia opera. Per Turok Evolution abbiamo messo assieme un nuovo team di sviluppo, senza avere un'idea ben definita di ciò che volevamo realizzare. Questo ci ha permesso di focalizzare maggiormente l'attenzione su aspetti di gioco prima inesplorati. Una squadra di 35 persone ha lavorato, anima e corpo, per la perfetta riuscita del nostro titolo: siamo orgogliosi del risultato.

Qual è stato l'obiettivo primario durante lo sviluppo di Turok Evolution?

Quando lavori su un videogame, la linea di base che tenti di perseguire è sempre quella di produrre quanto di meglio sei in grado di fare, sia a livello tecnico che nella parte dedicata al concept. Personalmente, ho voluto fare un passo indietro e riportare la saga di Turok ai fasti dei primi episodi. I fans della serie hanno sempre espresso le loro preferenze per un'ambientazione come quella della giungla profonda e per gli enormi dinosauri. Con Turok Evolution avranno ciò che desiderano!

Quali sono le differenze principali tra Turok Evolution e gli altri episodi della saga?

Non bisognerebbe chiamarle differenze. Abbiamo preso i migliori aspetti di tutta la saga, come ambientazioni e armi, innalzando tutto su un nuovo livello. Le ambientazioni sono ora molto più realistiche, i nemici più aggressivi ed intelligenti, mentre le armi sono due volte più sanguinarie delle precedenti.

Qual è il concept alla base di Turok Evolution?

Volevamo un ritorno al passato. Un inizio, qualcosa che giustificasse l'origine degli accadimenti. Volendo fare un paragone con la saga di *Guerre Stellari*, potremmo affermare che questo è il nostro "Episode I". Grazie a ciò, siamo in grado di spiegare ai giocatori da dove viene Turok e come le avventure seguenti hanno avuto origine e si legano l'una con l'altra. I fans della saga avranno un quadro completo della situazione mentre i novizi di Turok scopriranno un nuovo eroe e saranno rapiti dalle sue gesta.

Turok Evolution sarà un FPS innovativo o sarà solamente il solito sparatutto in prima persona con un comparto tecnico degno delle console di nuova generazione?

Stiamo evolvendo il genere. Turok Evolution è più di un tradizionale FPS. Di sicuro possiede tutti gli elementi di azione e di spettacolarità che fanno parte del genere ma aggiunge situazioni inedite farcite di elementi puzzle e di azione in stile stealth. Questo non è il classico gioco dove correte per tutti i livelli sparando all'impazzata. Certo, potreste anche farlo, ma personalmente ve lo sconsiglio (ride)!

Di quali caratteristiche sei più orgoglioso?

Sono orgoglioso del fatto di aver migliorato tutte le caratteristiche dei precedenti Turok sotto ogni aspetto.

La grafica *in game* è fantastica. È la prima volta che Turok è visivamente identico alla controparte su carta realizzata dai nostri disegnatori. Anche le dimensioni ed il dettaglio dei livelli sono elementi di cui sono fiero, per non parlare della bellezza artistica di cui tutto il gioco è pervaso.

Graficamente ci saranno differenze di rilievo tra le tre versioni di Turok Evolution?

Ogni sistema ha un quantitativo di memoria video differente che limita il gioco sotto aspetti fondamentali. Ciò che funziona con un sistema può non andar bene su un altro: dipende di quale "porzione" di gioco stiamo parlando. Abbiamo dovuto così effettuare il ridimensionato di alcune texture, e i caricamenti di alcuni livelli potrebbero essere differenti in base alla piattaforma sulla quale il gioco gira. Grazie al lavoro di ottimizzazione possiamo garantire una perfetta gestione delle caratteristiche hardware proprie di ogni sistema. Ogni versione di Turok Evolution appare incredibile. I giocatori rimarranno entusiasti, non importa quale console posseggano.

Secondo te qual è la console 128 bit dalle prestazioni più potenti? E quale quella più semplice sulla quale lavorare?

Xbox è sicuramente la piattaforma più semplice sulla quale lavorare, ma non abbiamo incontrato troppi problemi con le altre. Come già detto, abbiamo solamente ridotto alcune texture e lavorato parecchio in sede di ottimizzazione, ma sono cose che accadono

> **"*Volendo fare un paragone con la saga di Guerre Stellari, potremmo affermare che questo è il nostro "Episode I".*"**

> ...ho voluto fare un passo indietro e riportare la saga di Turok ai fasti dei primi episodi.

quando si lancia lo stesso videogame per tre piattaforme differenti.

Come avete posto rimedio ai problemi di aliasing e di texturing di PS2?
Senza scendere troppo nel dettaglio, possiamo affermare di non aver riscontrato troppi problemi di questo tipo. Le tre piattaforme sulle quali abbiamo lavorato condividono lo stesso engine 3D e, giorno dopo giorno, siamo stati in grado di assimilare le capacità di ogni console e costruire il nostro titolo attorno ad esse per sfruttarle al meglio.

Quali tecniche avete impiegato per la creazione dei modelli dei dinosari? È stato difficile ricreare dal nulla simpatici bestioni come il tirannosauro e lo ptenarodonte?
Abbiamo sempre lavorato assieme ad un grande character designer per i giochi dedicati a Turok: unendo la sua esperienza alle nostre capacità nell'utilizzo dell'hardware siamo stati in grado di ricreare modelli poligonali virtualmente identici alle controparti realmente esistite milioni di anni fa!

Uno dei principali problemi dei videogames moderni è il loro fattore di vita: cosa puoi dirci di Turok Evolution? Quanto ci giocheremo?
Tenendo in considerazione le capacità di un videogiocatore medio, posso risponderti che ci vorranno tra le 15 e le 20 ore per portare a termine la modalità di gioco in singolo. Mentre per il multiplayer il divertimento sarà senza limiti!

Avete inserito qualche caratteristica segreta da sbloccare avanzando nel gioco? Ad esempio... un documentario sui dinosauri?
Giocate e saprete. Scoprirete molte sorprese. No, nessun documentario sui dinosauri, in ogni caso. Bella idea comunque (ride)!

Come giudichi il sonoro in DTS e in 5.1 nel mondo dei videogame? Turok Evolution fa uso di queste caratteristiche?
La sezione audio è incredibilmente importante per un videogioco e non deve essere mai sottovalutata durante lo sviluppo poiché dona al giocatore la capacità di immergersi totalmente nell'esperienza ludica.
Turok Evolution sfrutta appieno questi formati audio: aspettate di sentire il fiato di un Raptors dietro le vostre spalle... è qualcosa che vi farà sobbalzare dalla vostra poltrona!

Puoi narrarci qualche aneddoto divertente occorso in fase di sviluppo?
Ad essere onesti abbiamo avuto davvero pochi momenti di relax. Sviluppare nel miglior modo possibile un titolo del calibro di Turok Evolution richiede lavoro intenso dall'inizio alla fine.
Ad ogni modo, qualche momento divertente lo abbiamo avuto durante la

fase iniziale, quando, seduti attorno ad un tavolo, dovevamo decidere cosa volevamo includere nel nostro gioco. Senza rivelarti nulla di ciò che non abbiamo inserito nella versione finale, posso assicurarti che alcune idee scartate erano incredibilmente bizzarre.

A tale proposito, c'è stata qualche idea che non siete stati in grado di implementare? E, in caso affermativo, perché?
Non realmente. Abbiamo pianificato sin dall'inizio ciò che potevamo e volevamo inserire nella versione finale di Turok Evolution e non abbiamo inserito nessuna idea che non ci convincesse al 100%. Tutte le caratteristiche di Turok Evolution sono state implementate nel rispetto del giocatore e in nome della giocabilità.

Tutte le caratteristiche di Turok Evolution sono state implementate nel rispetto del giocatore e in nome della giocabilità.

Avete considerato l'opportunità di inserire un eventuale modalità di gioco on-line? Cosa puoi dirci riguardo il gioco in multiplayer?
Non troverete alcuna modalità per il gioco on-line in Turok Evolution. Per ciò che riguarda il multiplayer, abbiamo disegnato livelli inediti per rafforzare l'esperienza di gioco. Non volevamo semplicemente aggiungere una "modalità due giocatori" al gioco in singolo, così abbiamo realizzato dei livelli dal design claustrofobico che potessero garantire delle intense battaglie ai giocatori. Inoltre ci sono molte modalità di gioco in coppia, vale la pena ricordare l'innovativo "monkey themed". Sono sicuro che i giocatori saranno soddisfatti.

Cosa hai provato lavorando su un progetto multipiattaforma?

In origine Turok Evolution era previsto per un solo formato?
Sapevamo sin dal primo giorno che il franchise di Turok sarebbe stato gradito a tutti i videogiocatori, ma le potenzialità delle console della passata generazione non permettevano un porting fedele della nostra saga. Fu così che Turok rimase fedele al Nintendo 64. Oggi, grazie alla potenza della nuova tecnologia siamo in grado di rendere Turok un titolo multi piattaforma. Durante questi anni abbiamo ricevuto molte lettere dai possessori di PlayStation che reclamavano a viva voce le gesta di Turok sulle loro console. Oggi, assieme ai possessori di Xbox, possono finalmente vedere realizzato il loro sogno. Abbiamo ricreato lo stesso feeling e la stessa esperienza di gioco per ogni console: realizzare una versione di Turok Evolution con extra e features supplementari per questa o quella console, non sarebbe stato giusto.

Spendiamo qualche parola per la versione Gameboy Advance. Che tipo di gioco sarà?
Sarà un titolo completamente differente. Un action-adventure a scrolling orizzontale, farcito di elementi beat'em-up alla caccia di dinosauri.
Ci sarà anche un secondo personaggio giocabile chiamato Djunn - il più grande guerriero delle Lost Lands.

È stato più o meno difficile lavorare su una console come il piccolo GBA rispetto alle vostre idee iniziali?
È sempre difficile ottenere il massimo quando lavori con un hardware limitato. Abbiamo cercato di sfruttare al massimo la tecnologia disponibile per realizzare un gioco memorabile. Anche se differente dalle altre versioni, Turok Evolution per GBA lascerà il segno, puoi starne certo!

È difficile realizzare un engine 3D decente su GBA?
Ci sono molti compromessi con i quali venire a patto quando si decide di sviluppare un motore tridimensionale su un hardware così limitato.
Non abbiamo ritenuto opportuno ricreare la stessa visuale in prima persona delle versioni 128 bit: il risultato finale non avrebbe reso giustizia al nostro titolo.

Parliamo dell'attuale situazione di mercato: qual è la tua opinione riguardo le console di nuova generazione? C'è spazio per tre macchine così potenti nello stesso tempo?
Spero di sì. La storia ci dice che solo due console sopravvivono ma attualmente ci sono tre macchine potentissime sullo stesso mercato. Credo che possano competere tutte sullo stesso piano.

Quali sono le tue preferenze? Quale console preferisci?
Onestamente, non ne faccio una questione di "preferenza". Non giudico mai una console in sé stessa: guardo solamente alla qualità dei giochi.
Se un titolo è in grado di divertirmi e di coinvolgermi, non importa su quale console giri.
Posseggo tutte e tre le macchine e non mi importa troppo di quale utilizzo per divertirmi.

Quali sono i titoli che hai giocato di più ultimamente? E qual è quello che stai giocando in questi giorni?
Lavorando 18 ore al giorno non ho avuto molto tempo da dedicare ai videogame. Recentemente Halo è riuscito a catturare le mie attenzioni più di altri titoli: i combattimenti sono fantastici, i veicoli e le armi favolosi, e ho trovato molto semplice entrare nel vivo del gioco grazie ad un'atmosfera molto ben ricreata.

Qual è il tuo videogioco preferito di tutti i tempi?
Tempest, indubbiamente. Ma anche Super Metroid e la saga di Zelda.

Quali saranno i tuoi prossimi impegni?
Ehi! Aspetta un attimo! Ancora non so dirti su cosa lavorerò prossimamente: abbiamo appena terminato lo sviluppo di Turok Evolution! Aspettate e saprete...

Capisco. Cosa ne pensi di una FPS ambientato nella redazione di *Evolution* dove i redattori vanno in giro a distruggere PC e Mac? Sarebbe un blockbuster, non trovi?
Grande idea. La proporrò allo studio (ride).

In chiusura, cosa vuoi dire ai lettori di Evolution?
Spero che il frutto delle nostre fatiche sia di vostro gradimento. Grazie al nostro eccellente team abbiamo creato un prodotto di cui sono fiero.
A proposito... attenzione ai triceratopi!

FUTURE'S SIGHT

IN DIRETTA DAL FUTURO

di Nicodemo Angì

www.ellula.com

Con Ellula il suono si... gonfia!

Speaker da viaggio "particolari"...

Arriva dagli Stati Uniti l'ultima follia in materia di accessori originali e "cool" per la nostra musica. Ellula, una piccola compagnia di New York che produce accessori per computer e Hi-Fi, presenta Hot Air Speakers, una serie di casse di dimensioni ridotte dotate di una particolarità più unica che rara: sono... gonfiabili! Proprio come un materassino o come il più leggero dei palloni da spiaggia, le casse da viaggio Ellula potranno comodamente essere gonfiate dai nostri polmoni (!) in pochi secondi. Il materiale con cui è composta la cassa acustica di Hot Air Speakers consente una riproduzione del suono fedele e aggressiva nonostane le dimensioni ridotte della stessa. Alimentate da sei batterie stilo e collegabili a qualsiasi sorgente audio dotata di jack appositi (anche il Gameboy Advance) le Hot Air Speakers, disponibili nei modelli C-2 e Revo, sembrano essere il degno complemento alle nostre giornate al mare e alle scampagnate "fuori porta". Ciò non toglie che il loro utilizzo resti più che consigliato anche negli ambiti esclusivamente domestici. Hot Air Speakers verranno lanciate in America il prossimo ottobre.

www.terapin-mine.com

L'esordio di mine

Palmare o gestore digitale delle informazioni?

È nata una nuova generazione di apparecchi: gli UMO (Unidentified Manageable Objects), ossia gli oggetti maneggevoli non identificati. Essi hanno le forme più svariate ma sono accomunati dalla possibilità di fare un sacco di cose che non ci si aspetterebbe che facessero.

Degno esponente di questa categoria (inventata seduta stante dal redattore dotato di assetto cerebrale randomizzato) è questo recentissimo mine (si scrive così, tutto minuscolo) propostoci dalla Terapin. "Store, play, network and access the internet with one easy touch": il costruttore caratterizza così il suo prodotto, che viene ulteriormente definito come un dispositivo di immagazzinamento dei dati personali potente, palmare e abilitato alla navigazione su internet. "mine" racchiude infatti, in un corpo di 18 x 9 x 2,7 cm, un hard disk da 10 GB ed una miriade di dispositivi di interfaccia: porta USB, scheda di rete Ethernet ed una porta a 16 bit in standard PCMCIA in grado di accogliere dispositivi come lettori di Memory Card, schede di rete wireless e tutte le altre periferiche compatibili con questo standard. "mine" riesce a scaricare direttamente, via porta USB, le immagini delle macchine fotografiche digitali ed è anche in grado di compiere su queste alcune semplici elaborazioni; collegandolo ad un televisore le si potranno poi vedere rapidamente. Questo dispositivo viene poi "visto" da Windows come un disco esterno e mette chiunque in condizione di spostare file da un PC ad un altro, il tutto in condizioni di sicurezza, dato che è possibile inserire un codice. È quasi superfluo parlare della possibilità di riprodurre file MP3 e WAW e di organizzare facilmente le proprie playlist; connettendo un microfono avremo poi un registratore con un'autonomia massima di ben 15 ore di registrazione.

I carbonari dell'etere

Solidarietà via LAN

La tecnologia ideata da Wi-Fi consente la facile creazione di reti locali senza fili (WLAN) per mezzo di schede che incorporano sia la sezione ricevente che la trasmittente. Di queste schede, esiste anche la versione PCMCIA che consente ad un qualunque computer portatile di entrare in una di queste reti e dialogare con chiunque sia collegato.
Tenete anche conto che la portata di questi apparati è di un centinaio di metri (questa informazione è importante, e presto capirete il perché). Bene, da qualche tempo sono comparsi, in California, degli strani segni sui muri... Quei segni informano i passanti che in quella casa c'è un computer dotato di scheda Wi-Fi con relativa antenna. Chiunque capiti lì vicino con un PC portatile e relativa scheda può accedere a quella WLAN e collegarsi ad Internet tramite il computer che c'è in quello stabile, che magari è connesso al Web tramite una connessione a banda larga. I provider ritengono che si tratti di un abuso, dato che gli abbonamenti ai privati vietano di ridistribuire a terzi il servizio, e hanno iniziato ad inviare ai propri abbonati della lettera di diffida. Legalmente le società hanno ragione ma probabilmente si ripeterà quello che è successo con l'MP3: la fantasia degli utilizzatori va più veloce di quella degli avvocati e sarà il caso di cominciare a pensare a forme diverse di abbonamento e licenze.

Autostrade spaziali...

Un sentiero fra i pianeti

Una strategia per economizzare carburante, che viene adottata ormai da molti anni soprattutto per le missioni più lunghe, è quella che sfrutta i pianeti del sistema solare come "fionde" gravitazionali per dare ulteriori impulsi di energia alle sonde che, per ovvi limiti ponderali e dimensionali, hanno a bordo carburante sufficiente solo per piccole correzioni di rotta.

Questo approccio raggiunge oggi un livello di perfezionamento ancora maggiore: è di questi giorni la notizia, rilasciata dalla Nasa, dell'avvenuta determinazione di un vero e proprio sentiero gravitazionale, dalla forma alquanto elaborata, che attraversa l'intero sistema solare. Una sonda che lo percorresse vedrebbe diminuito grandemente il proprio consumo di carburante e potrebbe arrivare molto più lontano. Le missioni spaziali hanno già usato la gravità dei corpi celesti ma, finora, gli impulsi derivavano dall'azione di un singolo pianeta per volta. Usando l'autostrada spaziale si potrebbero percorrere zone di spazio, mai usate in precedenza, dove forze gravitazionali in competizione si cancellano virtualmente a vicenda, lasciando corridoi attraverso i quali le astronavi possono viaggiare con poco sforzo. La teoria è giunta ad un livello di perfezionamento tale che ora è possibile calcolare molti modelli di traiettorie di questo tipo, intorno sia ai pianeti che al Sole. Lo spazio, anche se vuoto, è in realtà teatro delle interazioni fra i campi gravitazionali generati dai corpi celesti, anche se molto lontani, e tenendo conto di questo fatto è possibile mappare molte possibili traiettorie di volo.

Il telefonino è scarico? Lo getto via!

www.hop-on.com

Arriva dagli States il telefonino monouso...

L'idea è quella di venderne a milioni: Hop-On si potrà comprare dal distributore, nel negozio sotto casa o nel grande magazzino. Costerà 40 dollari e conterrà un'ora di conversazione a tariffa "flat"... Avete ormai capito: si tratta di un cellulare estremamente semplificato, grande come una carta da gioco, che si butta dopo aver consumato la sua carica. In realtà è possibile prolungarne la vita con il sistema delle schede da grattare, in modo da avere fino ad un massimo di altre due ore di conversazione. Chi restituirà al venditore il telefono esaurito avrà poi un buono del valore di 5 dollari: Hop-On spera così di convincere i suoi clienti a restituire i telefoni usati, in maniera da poterli ricondizionare e rivendere, similmente a quanto già accade con le macchine fotografiche.

Ma come è stato possibile comprimere in un parallelepipedo alto 10,8 cm, largo 5,7 e spesso 1 (il volume risultante è di soli 61,5 cm^3) un cellulare CDMA? Si è, ad esempio, eliminato il display a cristalli liquidi; l'opera di dimagrimento è poi proseguita eliminando il microfono e l'altoparlantino, spostati all'esterno sotto forma di auricolare.

L'utilizzatore di questo cellulare potrebbe essere sia la persona anziana che vuole la sicurezza di comunicare ovunque con un apparecchio semplice da attivare e da usare come pure il manager che ha dimenticato il proprio cellulare a casa; i genitori lo potranno regalare a cuor leggero ai figli (c'è un tetto alla spesa di traffico telefonico) mentre il turista in viaggio negli States non dovrà attivare complicati accordi di roaming internazionale.

Hop-on cercherà anche di riempire la zona lasciata scoperta dai costruttori di cellulari e dagli operatori telefonici, che preferiscono non fornire terminali e servizi troppo economici. Gli operatori non vedrebbero infatti di buon occhio una riduzione della spesa media mensile procapite, che negli USA è attestata intorno ai 50 dollari.

La compagnia, per bocca del suo capo esecutivo Peter Michaels, ha anche annunciato di essere pronta a produrre e commercializzare terminali compatibili con la rete europea, ossia pronti per invadere, pacificamente per fortuna, il Vecchio Continente. Hop-On è anche disponibile per operazioni di co-marketing, come fornire telefoni sponsorizzati per regali, incentivi e così via.

Il telefonino usa-e-getta sarà uno dei regali più gettonati del prossimo Natale? Non lo sappiamo, però siamo sicuri che se ne parlerà ancora.

Quando il suono è davvero trasparente

www.waterfallaudio.com

Dalla francese Waterfall arrivano i diffusori acustici di... vetro!

Dice il saggio: "ogni scelta è sempre frutto di un compromesso fra esigenze contrastanti". L'audiofilo incallito non ha dubbi: il "suo" compromesso è decisamente orientato alla qualità del suono ed in suo nome sacrifica il fattore economico e la compattezza dimensionale. La gentile consorte potrebbe o meno avere da ridire riguardo al prezzo ma la protesta è praticamente sicura per quel che riguarda l'ingombro: spesso la cassa più piccola diventa, solo in virtù della sua compattezza, anche la più attraente. Peccato che la piccolezza spesso mal si concilia con la qualità del suono, vedi la riproduzione dei bassi profondi. Il costruttore francese Waterfall si candida come il potenziale risolutore dell'annosa dicotomia ingombro/prestazioni: fa casse poco visibili e perciò in grado di minimizzare l'impressione visiva delle loro dimensioni. La strategia scelta non è la... prestidigitazione bensì l'utilizzo del materiale trasparente per eccellenza, ossia il vetro.

Le casse Waterfall sono infatti costruite con pannelli composti dall'antico ma sempre giovane materiale, assemblati con una tecnica particolare. Il vetro, fra le tante sue doti, annovera anche quella di smorzare ottimamente le vibrazioni e di essere molto rigido.

I modelli in catalogo sono tre e hanno nomi che richiamano, ovviamente, quello di famose cascate. Il più grande, chiamato Victoria, impiega due woofer da 15 cm ed un tweeter a cupola in titanio; l'allineamento acustico sfrutta un particolare accordo reflex, chiamato "Acoustic Damping Tube" ed il volume interno è di 15 litri.

Sol Levante

Filosofia orientale nel mondo dei videogame

Il Giappone e i videogames. Un rapporto indubbiamente differente rispetto a quello occidentale. Con questa rubrica, Evolution magazine prova ad esaminare e a comprendere la mentalità alla base della realizzazione delle ultime produzioni nipponiche, delineando, mese dopo mese, un idoneo quadro tematico.

SL-01 LA VIA DEL GUERRIERO

"Quando si è determinati, l'impossibile non esiste: allora si possono muovere cielo e terra. Ma quando l'uomo è privo di coraggio, non può persuadersene. Muovere cielo e terra senza sforzo è una semplice questione di concentrazione"

(hagakure, 1, 144)

I due guerrieri si studiano, esperti, mentre girano in circolo, faccia a faccia, nervi e muscoli pronti al guizzo decisivo. Non un rumore tradisce il prossimo scontro, solo il vento tra le fronde infrange il silenzio, mentre un impercettibile velo di rena, alzandosi, simula la nebbia di un giorno altrimenti limpido. Il tempo scorre rallentato, nel rispetto sacrale dell'atto che sta per compiersi. D'un tratto, il bagliore di una katana fa esplodere il quadro: uno dei guerrieri si lancia verso l'altro, puntando direttamente al fianco destro dell'avversario, sguarnito. Troppo tardi si rende conto dell'errore fatto; la flessione di un'anca e il movimento di un polso fanno sì che la spada dell'altro recida di netto la giugulare del troppo avventato antagonista. Ora tutto è finito. Lo sconfitto non avrà una seconda possibilità. Giace morto in terra, il volto in una pozza di sangue. Ha pagato con la vita il suo errore di valutazione. L'altro pulisce con un drappo di seta la propria arma, poi la rinfodera lentamente, con la tranquillità e la compunzione di chi sa di aver fatto quanto doveva. Un inchino in direzione del daimyo[1] un altro verso il sensei[2], il terzo in segno di generico saluto al dojo[3], dopodiché riprende la strada che lo porterà ancora chissà quante volte a mettere la sua vita in gioco per il chimerico sogno del perfezionamento di sé.

Acqua, piante e fiori non bastano da soli a comporre un giardino: è la disposizione del tutto, preciso ideale estetico concepito dalla mente del giardiniere e scolpito nella materia vivente, materializzazione dell'effimero, a fare della natura arte[4].

Concentrazione, rapidità d'esecuzione e calcolo, passione, dedizione, sono solo alcuni degli elementi che, al pari del giardino, concorrono a determinare (pur senza esaurirla) una vera forma d'arte.

Minamoto Yoshitsune, guerriero indomabile, vittima delle macchinazioni di un fratello infido, Masashige, genio strategico, leale al suo imperatore fino alla morte, Masamune Musashi, alias Kinsei, il saggio della spada, invincibile samurai che fa della sinergia di corpo e mente la sua forza[5], non sono gli improbabili semidei di un passato mitologico e leggendario, ma alcune delle figure alla base della storia di un paese ancora oggi intento a confrontarsi con il suo retaggio epico[6].

Intendiamoci: non è né può essere nel vettore videoludico che una terra la cui identità è frutto della continua dialettica tra passato e presente può trovare un'efficace sintesi espressiva. Non nel vettore videoludico si trova la risposta ad un interrogativo di coerenza, cioè a come vivere oggi in modo da non tradire ieri, epoca di grandezza e valore, veicolata dai dettami della tradizione, nume da rispettare. In esso, semplicemente, c'è testimonianza di tutto questo. Come?

Bushido Blade (due episodi)

Gioco immaginifico e suggestivo (due episodi, per PlayStation), nel quale valorosi (o reprobi, a seconda dello schieramento scelto) guerrieri si affrontano in scontri nei quali ogni mossa è da ponderare attentamente, perché potenzialmente letale: nessuna barra di energia, solo colpo d'occhio e rapidità d'esecuzione (fortunatamente suffragati da un buon sistema di controllo) a decidere delle sorti di un incontro della durata anche di un solo fendente, se ben portato. Musiche praticamente assenti nei momenti di maggior concitazione, rumori, quali ad esempio il clangore delle spade,

estremamente d'atmosfera, fanno da contorno ad un gioco dall'indubbio fascino e dalla difficoltà in linea con l'impegno richiesto: impensabile finire i due Bushido Blade fidandosi degli imponderabili disegni del fato.

Intrigante, ancorché volutamente eccessiva, la caratterizzazione dei personaggi.

Kengo, Master of Bushido

Più recente dei due giochi sopra citati, nonché seguito più o meno dichiarato di questi, Kengo (in giapponese guerriero forte e coraggioso) è un gioco per PS2 dallo scarso successo, che pare in procinto di avere un seguito sulla console del buon vecchio zio d'America, Bill Gates. Sebbene le dinamiche di gioco risultassero chiaramente ispirate a quelle dei due "capiscuola[7]", Kengo è meno estremo: le barre d'energia ci sono, come pure tutta una serie di supermosse spettacolari del tutto assenti nei predecessori; pure se questo voleva essere un intervento a sostegno di una giocabilità talvolta frustrante (della serie: arrivati di fronte all'ultimo dei boss cattivissimi, uno sgherro qualsiasi vi

1 - Il signore feudale. Il samurai è tenuto all'obbedienza nei confronti del suo signore, alla causa del quale giunge fino al sacrificare la sua stessa esistenza.

2 - Maestro o studente anziano, tanto delle antiche scuole di arti marziali quanto delle odierne istituzioni scolastiche, cui si deve rispetto. È considerato alla stregua di un superiore diretto, fonte di autorità.

3 - Letteralmente "palestra", il dojo è il luogo in cui si insegna il do, la via, seguendo la quale il bushi (guerriero) persegue l'ideale di un continuo perfezionamento fisico, morale ed intellettuale, atto a renderlo il migliore dei servitori del suo signore.

4 - Ovviamente a tacere del fatto che la natura costituisce (o può costituire) arte già di suo.

5 - E la sua scuola: nel Gorin no sho, il libro dei cinque cicli, egli espone i principi del suo stile, il Nito ichi ruy, ovvero "due spade, una scuola"

a cura di Emanuele Bissattini

taglia la gola, senza che voi possiate continuare da lì, altra peculiarità questa, del gioco più rigoroso di tutti i tempi), si traduce inevitabilmente in una sorta di "tradimento" della filosofia stessa di questa genesi di giochi. Tutt'altro discorso invece a proposito della caratterizzazione stilistica di personaggi ed ambienti, semplicemente eccelsa: dojo e giardini buddisti, pagode e boschi sono gli unici teatri di scontri o allenamenti; samurai dall'aspetto vissuto e senza troppi orpelli né variopinti costumi (tutti più o meno sui toni del marrone o del grigio) sono quelli di cui vestirete i panni; nessuna musica, soltanto il cinguettio degli uccelli e il frusciare del vento, correranno il rischio di turbare la vostra concentrazione. Menzione d'onore spetta alle sezioni di allenamento, articolate in tutta una serie di prove volte ad incrementare uno o più parametri, divertenti e di sicuro impatto, ancorché molto "marziali[8]". La realizzazione tecnica è discreta, per i comandi occorre un po' di pratica.

I giochi della Koei

Tutt'altro discorso meritano i giochi della software house nipponica in questione, da anni assestatasi nel settore strategico-simulativo.
Se giochi quali Kengo ed i vari Bushido Blade intendono cogliere una precisa filosofia, quelli della serie di Kessen o Dinasty Warriors si rifanno direttamente, sebbene secondo angoli visuali profondamente differenti, alla storia: quella della Cina del periodo Wei[9], di cui riprendono la cosiddetta "Guerra dei tre Regni", con tanto di ambienti, personaggi ed episodi realmente esistiti. È importante sottolineare come Koei si ponga di partenza in un modo assai diverso, dicotomico rispetto alla Sony (così come rispetto a molte altre case rivali): l'attenzione della Casa nipponica risulta sempre focalizzata[10] su di una solida ricostruzione storica a fare da plot, per così dire, al gioco; minori concessioni alla spettacolarità, dunque (tendenza questa che pare peraltro ridimensionarsi negli ultimi prodotti, in particolare Kessen 2: non so quanti generali della Cina del terzo secolo fossero in grado di abbattere tempeste sugli schieramenti nemici), rispetto a molti dei giochi della concorrenza, ma in compenso cura ragguardevole per il dettaglio. Non potrete forse togliere di mezzo schiere di nemici con sfere di energia dall'inaudita potenza, piuttosto vi troverete ad affettarli con alabarde originali ricostruite fedelmente. Prima di passare ad un'analisi più dettagliata, è il caso di precisare una cosa: "cura per il dettaglio" non vuol dire affatto "ottima realizzazione tecnica". I giochi Koei, infatti, è proprio da questo punto di vista che talora risultano "sottotono": in Dinasty Warriors 2, ad esempio, un'azione invero frenetica trova come cornice un ambiente desolato, composto per lo più da pianure sempre identiche tra di loro, la cui visibilità è fortemente limitata da un effetto nebbia costante volto a celare le pecche del motore grafico. Non c'è forse nulla di meno eccitante per un generale cinese in cerca di glorie che combattere in un'immensa Val Padana.

Kessen, Kessen 2

Il primo tra questi è uno "strategico puro" perlomeno in quanto a tipologia di gioco; scelta della manovra d'attacco, valutazione del morale delle truppe e attenzione alla strategia sono alcuni degli ingredienti più importanti di questo cocktail, aromatizzato peraltro con alcuni dei filmati più belli visti per PS2 all'alba del lancio.
Ci fu chi recriminò per una presunta "freddezza" del primo degli episodi in esame, concretantesi in particolare nella sensazione di rimanere sempre al di fuori, lontano rispetto allo svolgi-

mento dell'azione. Altro discorso merita Kessen 2: gioco ben poco "nuovo" rispetto al predecessore, non stupisce né in quanto a realizzazione tecnica né a varietà d'azione; la scelta da parte dei programmatori di inserire magie e sezioni di combattimento in presa diretta (ma con un bagaglio di mosse assai limitato), lungi dall'aggiungere profondità o spessore al titolo, gli conferisce un carattere ibrido che non ha trovato molti estimatori. Nonostante il restyle, puzza molto di già giocato.

Shin Sangoku Mosu (tutta la serie)

Il concetto base di questi giochi è assai semplice: uccidi chiunque ti si pari davanti allo scopo di riportare la vittoria in singole campagne sino al successo finale. Gigantesche battaglie campali dal sapore epico e misterioso, con lo struggente fascino di un passato reale ma mai vissuto, combattute con armi che la memoria dei più ha rimosso, sono quanto vi aspetta. Senz'altro accattivante come prospettiva, senza contare il buon numero di power up (nel terzo ed ultimo episodio, a dire il vero) e soprattutto l'abnorme quantità di nemici (leggi: potenziali vittime). Sebbene il gameplay possa risultare, alle lunghe, un po' ripetitivo, il vero problema di questi giochi risiede nella mediocre realizzazione tecnica (bruttina la grafica, non da urlo il sonoro, terribile la nebbia a coprire i problemi dell'engine grafico) e nell'assoluta mancanza di innovazioni:
secondo e terzo episodio, entrambi per PS2, sono pressoché indistinguibili, se non per dettagli del tutto marginali[11].

Concludendo, perché questo excursus nel mondo dei videogame? Ancora una volta allo scopo di rimarcare una differenza di costume e vita. Sebbene, infatti, tutti i giochi analizzati godano della localizzazione per il mercato europeo, nessuno tra questi riesce ad assumere anche un'anima europea: rimangono tutti quanti indiscutibilmente creazioni dallo spirito orientale, vuoi nel gameplay, vuoi nella ricostruzione (più o meno pretestuosa) della storia. Vedremo se gli imminenti *Way of the Samurai* (recensito in questo stesso numero) ed il prossimo *Kengo II*, sapranno invertire questa tendenza. La domanda, a questo punto doverosamente da lasciare insoluta, è se una tale caratterizzazione attenga anche a criteri e modalità di fruizione: in altre parole, giochi del genere sono il candido frutto di un paese contento di sé e della propria anima collettiva, oppure l'espressione ultima della ricerca delle proprie radici?

6 - È di un paio di anni fa, peraltro, l'ultima delle fiction ispirate al grande Musashi.

7 - Non del tutto: il secondo bushido blade prevedeva estese sezioni a scorrimento orizzontale, mentre kengo risulta sostanzialmente un picchiaduro ad incontri arricchito dalla possibilità di compiere necessarie quanto articolate ed appaganti sezioni di allenamento.

8 - Terzo secolo dopo Cristo circa.

9 - Anche nel caso di giochi dall'anima fortemente arcade, quali ad esempio i vari Dinasty warriors.

10 - Mantenere l'equilibrio sotto le acque di una cascata, spezzare un elmo con un unico colpo di spada, stare attenti a non addormentarsi meditando...

12 - Nel terzo episodio la novità di maggior rilievo risiede nella possibilità di montare elefanti. L'unica motivazione plausiblile che la mia mente analitica coglie per la presenza di elefanti nella Cina del terzo secolo è un madornale errore di rotta (geografica e temporale) da parte di Annibale.

Indovina chi viene a cena...?

Dinosauri e videogames sembrano aver trovato un'intesa perfetta in questo inizio autunno: oltre all'imminente Turok Evolution del quale potete leggere le nostre prime impressioni, Capcom, Universal e TDK Mediactive stanno per invadere le nostre console con i loro lucertoloni...

di Filippo Facchetti e Giuseppe Nigro

La saga di Turok ha sempre rappresentato un modo particolare di vivere gli sparatutto in prima persona, principalmente grazie all'atmosfera che la permeava e alla particolarità (e spettacolarità) dell'ambientazione. È ormai alle porte l'uscita dell'atteso Turok Evolution, nuovo capitolo di questa interessante saga che dovrebbe, nelle intenzioni degli sviluppatori, eguagliare se non addirittura migliorare le vette di coinvolgimento e divertimento raggiunte dai primi due episodi.

Nel corso dell'evoluzione della serie, infatti, i programmatori hanno cercato di innovare il loro prodotto intervenendo su elementi secondari, ma sacrificando, tuttavia, la splendida atmosfera che caratterizzava il primo capitolo. Grazie alle enormi potenzialità delle console di nuova generazione, Turok ritorna alle origini e promette di essere ciò che i numerosi fan della serie hanno sempre aspettato.

UNA STORIA CHE È GIÀ LEGGENDA

Gli accadimenti narrati in Turok Evolution, si collocano esattamente prima degli altri episodi giocati anni or sono su N64. Il valente guerriero Saquin Tal'Set, nel tentativo di salvare i sopravvissuti del proprio popolo dall'attacco del famigerato cacciatore di indiani Bruckner, si vede scaraventato, ormai in fin di vita, in un mondo inquietante e misterioso. La lotta con il capitano Bruckner ha notevolmente indebolito il coraggioso guerriero che, ormai in fin di vita, viene trovato e salvato dagli abitanti di River Village. Una volta ripresi i sensi e fatta conoscenza con la giovane Mayana e con il possente Djunn, Tal'Set, ancora tormentato dalla sorte del proprio popolo, si vede suo malgrado coinvolto in una guerra di incredibili proporzioni. Secondo le parole del saggio stregone Tarkeen, infatti, Tal'Set sarebbe stato convocato nelle Terre Perdute per vestire i panni di Turok, il "figlio della pietra", e per salvarne gli abitanti dalle orde del malvagio Lord Tyrannus. Oppresso dal pensiero della morte dei suoi cari e confuso dall'intera situazione, Tal'Set rifiuta il destino predettogli dallo stregone e si isola in una profonda solitudine, salvo poi tornare sui propri passi spinto dalla sua indole sincera e coraggiosa e dal desiderio di proteggere il popolo di River Village, a differenza di quanto avesse fatto con i valorosi Saquin. Da questo punto in avanti il destino di Tal'Set e degli abitanti di Lost Land sarà nelle mani, o meglio nei joypad, dei giocatori.

RE	FPS
CATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	XBOX/PS2/GC
USCITA PREVISTA	DISPONIBILE

Turok Evolution

Il sistema di controllo nelle sezioni di volo è apparso alquanto deludente. Speriamo che nella versione finale i programmatori abbiano ridefinito il moto di virata.

Numerosa e ben caratterizzata la fauna preistorica.

La prima arma a nostra disposizione sarà questa potente mazza

UN UOMO CHIAMATO TUROK

FOLLIE DI MERCATO

La pubblicità è l'anima del commercio. Su questo siamo tutti d'accordo. Ma aspettate di leggere cosa ha architettato Acclaim per promuovere il suo nuovo gioco nel Regno Unito.
Cinque tra uomini e donne, estratte a sorte da oltre 10.000 nominativi, hanno deciso di cambiare il proprio nome e cognome di battesimo in quello di... Turok. I cinque "fortunati" vedranno il nome Turok comparire su qualsiasi loro documento (ad esempio carta di identità, passaporto e persino bollette telefoniche!) e per un anno intero saranno identificati con questo appellativo. Lo scopo di Acclaim è quello di creare una nuova politica di marketing in cui, come enunciato dall'esimio dottor Simeon Cantrell dell'istituto "Science in Marketing", per la prima volta, un'azienda può imporre il proprio marchio, oltre che ad un televisore, una radio o un computer, anche ad un'identità umana. I cinque vincitori del concorso saranno premiati con 500 sterline e con un Xbox e rispettiva copia di Turok Evolution col quale trascorrere questo anno particolare.

PROVA SU STRADA
Le versioni PS2 e Xbox da noi testate si trovavavano ad uno stadio di sviluppo ancora arretrato, ma già permettevano di scorgere elementi originali capaci di influenzare ottimamente il gameplay e l'esperienza di gioco.
I livelli in cui il giocatore potrà muoversi liberamente sono estremamente vasti e dettagliati, e presentano una serie di tocchi di classe a dir poco intriganti. I programmatori hanno promesso che nella versione finale del titolo sarà possibile sfruttare gli elementi del fondale a proprio vantaggio, distruggendoli e facendoli crollare sui malcapitati nemici. Una feature interessante, per ora assente nei nostri codici preview in versione PS2 ed Xbox. A differenza dei precedenti capitoli, in Turok Evolution non ci troveremo unicamente coinvolti in sparatorie attraverso foreste e altri livelli a terra, ma sfrecceremo nei cieli in groppa a un Pteranodon, in una sorta di evoluzione di Panzer Dragoon, con tanto di visuale in terza persona. A differenza di quanto accade nel titolo Sega, tuttavia, in Turok Evolution il giocatore sarà libero di muoversi in ogni direzione, affrontando creature volanti e terrestri contemporaneamente. Il sistema di controllo di tali sessioni appare particolarmente macchinoso, ma dopo alcune partite di pratica è stato possibile eseguire con una certa disinvoltura ogni genere di evoluzione. Speriamo comunque che gli ultimi giorni dedicati al playtesting siano serviti agli sviluppatori per colmare questa lacuna. È opportuno segnalare, infatti, la non perfetta gestione della fisica durante le sessioni aeree: la forza di gravità è sì calcolata con estrema cura, ma influenza in modo troppo marcato i movimenti della nostra cavalcatura.

ANALISI TECNICA
Passando a parlare dell'aspetto tecnico, va detto come il titolo Acclaim sia in grado di muovere con una fludità costante gli enormi ambienti in cui dovremo operare la nostra carneficina. Questi, pur denotando una clamorosa serie di alti e bassi (alle prime immense e deludenti vallate, con tanto di flora e fauna locale, si alternano interni molto ben architettati e provvisti di una serie di effetti di illuminazione che esaltano l'hardware delle nostre console), sono ricoperti da texture dignitose (un pelino migliori nella versione Xbox, ma era scontato) e modelli 3D ben caratterizzati. Effetti speciali quali esplosioni e particellari, aumentano esponenzialmente la vali-

Alcuni scontri richiederanno tutta la nostra rapidità di azione e, soprattutto, un'ottima mira.

Passato e futuro si fondono in Turok Evolution.

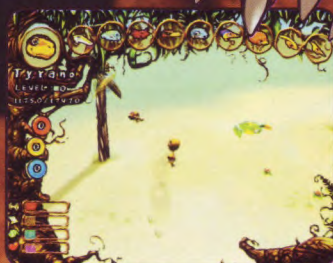
Un leggero effetto di fogging permea quasi tutti gli ambienti esterni.

dità tecnica di Turok Evolution. Per quanto concerne le animazioni, ci troviamo nella media, senza nulla che faccia gridare al miracolo (a voler esser cattivi, bisogna ammettere come alcuni babbuini e lemuri presentino una strana sindrome da "legnosità galloppante"!). La giocabilità si attesta, per il momento, su livelli solamente discreti: buono il controllo di Tal'Set e ricco l'arsenale da guerrafondaio a nostra disposizione, ma, a parte sparare a tutto ciò che si muove, non ci sembra di aver spremuto troppo le nostre meningi per uscire vittoriosi da qualche situazioni di gioco più... ragionata. A differenza di titoli quali Halo e Medal of Honor, Turok Evolution segna un considerevole passo indietro per quanto riguarda la profondità concettuale di uno sparatutto in prima persona: sembra quasi di essere tornati ai tempi di Doom. Molto buono il reparto audio, con alcuni tra i migliori effetti sonori mai ascoltati sulle nostre console: questi, riescono a ricreare fedelmente la sensazione di trovarsi immersi in una giungla e di avere a che fare con bestioni affamati pronti a farci la pelle.

CONSIDERAZIONI FINALI

In sede di recensione avremo modo di scoprire se gli ultimi ritocchi apportati dagli sviluppatori in fase di debug siano serviti ad infondere una maggiore precisione ai controlli nelle fasi di volo e ad implementare qualche dettaglio extra (leggi un maggior numero di poligoni) per quanto concerne le ambientazioni esterne ed i personaggi non giocanti. Su varietà e differenziazione dell'esperienza di gioco, stendiamo per il momento un velo che saremo pronti a rimuovere una volta giocati tutti i livelli. Ad ogni modo, la scelta operata dagli sviluppatori, di privilegiare maggiormente la fase sparatoria a scapito di missioni che includano il perseguimento di obiettivi fondamentali, potrebbe generare una schiera di proseliti tra i giocatori che non abbiano voglia di ragionare troppo e vogliano esclusivamente godere di una sana e ripetitiva azione "blastatoria". C'è pero da chiedersi perché una tale scelta da parte di Acclaim quando sul mercato sono presenti, da più di un anno, titoli simili ma molto più strategici ed appaganti (quali Halo).

Appuntamento al mese prossimo per il commento definitivo. Nel frattempo, una volta girata pagina, avrete modo di dare una rapida occhiata agli alti titoli di ambientazione preistorica in uscita questo autunno.

Augh!

DINOZ - *VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE/PS2*

Ancora dinosauri per Vivendi Universal Interactive, ma questa volta solo per... sport! Dinoz, titolo che da questa primavera sembra essere caduto in una sorta di limbo, è un simpatico "simulatore" di sport primitivo: il *DinozBall*. Questo, altro non sembra che la versione preistorica del più famoso Speedball dei Bitmap Brothers: in luogo della sfera metallica, i giocatori dovranno passarsi un uovo, impartire tattiche e strategie ai giocatori e affrontare duri scontri all'interno degli oltre 30 stadi previsti. Progredendo di categoria, potremo sostituire i nostri quattro Dinoz iniziali, con campioni provenienti da ogni parte della Terra primordiale (ben 28, acquistabili nel DinozPark). Sviluppato dagli Oiko Entertainment, Dinoz promette una serie di effetti grafici avanzati, animazione fluida e accattivante, 6 diverse ere preistoriche e la possibilità di gioco in split-screen. Attendiamo ulteriori news dal produttore per conoscere la nuova data d'uscita.

JURASSIC PARK - *VIVENDI UNIVERSAL INTERACTIVE/PS2-XBOX*

Universal Interactive lancerà alla fine dell'anno l'ennesimo titolo su licenza basato, questa volta, sul preistorico mondo di Jurassic Park.

In sviluppo per PS2 e Xbox presso gli studi australiani di Blue Tongue Software, Jurassic Park sarà, a dispetto delle nostre stesse aspettative, una simulazione manageriale di parco con la possibilità di prendere parte ad alcune missioni cariche di pathos e azione. La struttura principale è di chiara matrice "Bullfroghiana" (titoli quali Theme Park e Theme Hospital sono autorevoli ispiratori) con la sola variante che, questa volta, l'attrazione principale del nostro parco saranno i terribili lucertoloni generati dai nostri laboratori. Nelle nostre mani la possibilità di decidere le dimensioni dell'isola, il prezzo del biglietto per l'ingresso al parco, il numero ed il tipo di specie con le quali popolare le zone aperte ai visitatori e il comportamento stesso delle terribili bestie, grazie ad un complesso sistema di risorse chimiche a disposizione nel nostro laboratorio.

Una volta creato il nostro parco, potremo ammirare l'evolversi della specie (gli sviluppatori promettono una notevole I.A. dei dinosauri ed il rispetto della catena alimentare!) oppure decidere di partecipare ad una delle 12 missioni che ci vedranno alle prese con visitatori sperduti in zone remote del parco o con qualche lucertolone imbizzarrito che tenta la via di fuga. La visuale di gioco sarà demandata al complesso sistema di telecamere del titolo Universal: sarà possibile passare agevolmente dall'inquadratura a volo d'elicottero, sino a quella in prima persona che ci consentirà di ammirare la nostra creazione dagli occhi di un ipotetico visitatore. Aspettiamo la fine dell'anno per scoprire se, finalmente, l'utopistico sogno del Dr. Jhon Hammond potrà divenire realtà.

DINO CRISIS 3 - *CAPCOM/XBOX*

Non si sa molto di questo progetto Capcom esclusivo per Xbox. Dalle prime informazioni diffuse dalla Casa di Osaka, abbiamo potuto apprendere che l'ambientazione delle vicende sarà, questa volta, in una fantomatica colonia spaziale, dove valenti scienziati allevano in laboratorio e conducono esperimenti sui terribili dinosauri. Naturalmente, qualcosa andrà storto e sarà compito dei nostri uomini cercare di riportare allo stato iniziale la drammatica situazione .
A differenza degli episodi precedenti, Dino Crisis 3 verterà maggiormente sull'azione diretta: il nostro team godrà, infatti, di utili jet-pack e potenti armi a lunga gittata necessarie a colpire gli enormi lucertoloni. Ancora non è stata annunciata una data di uscita. Seguiteci per ulteriori informazioni.

DINOTOPIA: THE TIMESTONE PIRATES - *TDK MEDIACTIVE/GBA*

Anche il portatile di casa Nintendo subisce l'invasione degli spaventosi rettili preistorici. Il merito (o la colpa...!) è di TDK Mediactive, che distribuirà nel mese di ottobre, la versione europea di questo interessante platform arricchito da spunti puzzle-adventure. Ispirato ai tre libri di Dinotopia scritti da James Gurney, il titolo TDK ci farà vestire i panni del giovane Clayton, abile pilota e cacciatore di antichi artefatti. Il suo compito sarà quello di raccogliere e riportare all'ovile le uova di tirannosauro rubate dai Timestone Pirates nella mistica terra di Dinotopia. La nostra avventura ci porterà attraverso cinque differenti livelli e comporterà sessioni di gioco alla guida di pterodattili, sottomarini e hadrosauri (non chiedeteci cosa siano). L'aspetto grafico ci è sembrato molto promettente, sebbene si avvertisse una sgradevole inerzia nelle movenze del protagonista.

DINO STALKERS - *CAPCOM/PS2*

Conosciuto in patria col nome di *Gun Survivor 3: Dino Crisis*, Dino Stalker è l'ennesima avventura in prima persona di una saga che, fino ad ora, non ha certo brillato per valenza tecnica o estrema giocabilità.
Nei panni di Mike, provetto pilota di un biplano nel corso della Seconda Guerra Mondiale, ci troveremo, nostro malgrado, catapultati in una sorta di dimensione parallela alle prese con enormi dinosauri, viaggi nel tempo e una bellissima ragazza che saprà trarci d'impaccio più di una volta: Paula.
La struttura di gioco non sembra aver subito molte modifiche dai tempi del secondo episodio della saga ma, fortunatamente, il comparto tecnico denota uno sforzo maggiore da parte dei grafici Capcom, in grado di ricreare credibili foreste e desertiche ambientazioni, con una fauna carnivora dai vaghi innesti futuristici. L'uscita di Dino Stalkers è prevista per la fine del mese; appuntamento a prestissimo per la recensione.

Disney's Donald Duck as PK

GENERE ▶ PLATFORM/AZIONE **PRODUTTORE** ▶ UBI SOFT **SVILUPPATORE** ▶ DISNEY INTERACTIVE **USCITA PREVISTA** ▶ 27 SETTEMBRE

di Maurizio Quintiliani

PK è l'abbreviativo di Paperinik, l'alter ego di Paperino, il supereroe evoluzione dello sfortunato papero creato dalla Disney. A differenza del pennuto senziente, il "papereroe" è in realtà la creazione dei talentuosi artisti dell'accademia artistica di Milano in Italia. Visto il grande successo che la versione eroica di Donald Duck ha riscosso dalle nostre parti, la Disney in stretta collaborazione con Ubi Soft ha deciso di trasporre la versione ludica del famoso papero anche in terra americana. Il risultato di tale operazione è il nuovo titolo che vedrà luce su PS2 e sulla nuova console di casa Nintendo. Il titolo Ubi Soft, un platform in 3D, vedrà il nostro eroe determinato ad annientare la malvagia razza aliena degli Evroniani, intenti a distruggere il pianeta Terra. La caratteristica principale della serie a fumetti era quella di possedere una vasta gamma di attrezzature ultratecnologiche, armi e congegni elettronici che rivedremo nella versione giocosa: L'X-transformer, il jet pack, l'iron fist ed il remote X-transformer sono solo alcuni dei "gadgets" a disposizione del nostro eroe. PK sarà caratterizzato da un'invitante grafica in cel-shading e si snoderà principalmente lungo 4 scenari: si va dalla torre Duck Lair al grattacielo Duckburg, passando per l'Area 52 alla base militare subacquea segreta, per giungere, infine, all'interno della nave spaziale Evroniana. Per garantire una certa varietà di gioco, gli sviluppatori hanno pensato di inserire sessioni ludiche a bordo della mitica 313!

Dalla beta version provata in redazione possiamo affermare di trovarci dinnanzi ad un titolo divertente e ben realizzato ma assolutamente non trascendentale.

L'uscita di PK è prevista per la fine del mese, e tutti noi attendiamo trepidamente di rivivere in prima persona le eroiche imprese del papero più famoso del mondo!

R-Type III - The Third Lighting

GENERE ▶ SPARATUTTO **PRODUTTORE** ▶ PHANTAGRAM STUDIOS **SVILUPPATORE** ▶ RAYLIGHT STUDIOS **USCITA PREVISTA** ▶ III QUARTO 2002

di Giuseppe Nigro

La nobile arte di sparare a tutto ciò che si muove su schermo sta per essere riproposta in tutta la sua magnificenza sul Gameboy Advance, grazie ad un team di programmatori italiani.

R-Type III: The Third Lighting, il terzo episodio della famosissima saga di Irem, sta per fare la sua comparsa sul piccolo di casa Nintendo. La conversione del titolo Snes, sarà ad opera dei Raylight Studios, team italiano salito alla ribalta per lo sviluppo di un engine poligonale sul GBA. Tra le caratteristiche che ne decretarono il successo e che verranno riproposte in toto nella versione tascabile figurano 6 livelli di gioco, 3 astronavi tra le quali scegliere, 3 Force Pods che ruoteranno attorno alla nostra navetta, orde di nemici inviati dal malvagio Bydo pronti a farci la pelle, la possibilità di selezionare il livello di difficoltà e il supporto di 6 lingue differenti, tra cui ovviamente, l'italiano. L'uscita di questo frenetico sparatutto, prodotto da Phantagram Studios, è fissata per il terzo quarto di quest'anno.

Attendete i prossimi mesi per leggere le nostre dettagliare impressioni sulla versione review.

Total Immersion Racing

GENERE RACING **PRODUTTORE** EMPIRE INTERACTIVE **SVILUPPATORE** RAZORWORKS **USCITA PREVISTA** IV QUARTO 2002

di Giuseppe Nigro

Nelle intenzioni di Empire Interactive, Total Immersion Racing dovrebbe divenire la simulazione di guida di riferimento per i possessori di PS2 ed Xbox. Grazie ad una intrigante modalità carriera, saremo chiamati a mostrare il nostro valore in pista a bordo di una delle ottanta (80!) vetture del campionato prototipi in una serie di circuiti riprodotti seguendo fedelmente planimetrie e caratteristiche delle controparti reali (Hockenheim, Monza, Sebring e Rockingham sono solo alcuni nomi di quanto ci aspetta). Ciò che differenzierà TIR dai numerosi racing game che affollano il panorama videoludico attuale, sarà l'Intelligenza Artificiale dei piloti gestiti dalla CPU: Razorworks sbandiera ai quattro venti nella press release che accompagna le immagini, la definizione di "rivoluzionaria" e la promessa di trovarci a gareggiare contro avversari dotati ognuno della propria personalità ed in grado di memorizzare la nostra condotta di guida e di comportarsi di conseguenza. Dalla beta version PS2, inviataci da Leader, è emerso un ottimo utilizzo delle capacità di calcolo dell'engine 3D, con una fluidità costante anche quando su schermo è presente un elevato numero di vetture. Un leggero effetto blur lima adeguatamente le poche scalettature dovute all'aliasing, mentre effetti di rifrazione solare sulla carrozzeria e texture convincenti denotano il buon lavoro cosmetico che i grafici Razorworks stanno compiendo (ad un primo sguardo, però, TIR ricorda molto da vicino "La 24 ore di Le Mans", titolo Infogrames disponibile ormai da due anni). Il vero problema è da ricercarsi nel modello di guida: troppo pesante e lento per risultare adeguatamente soddisfacente e per nulla differenziato in base alla vettura selezionata. Il tempo per migliorare è dalla parte di Empire Interactive, speriamo che l'attesa per il prodotto finito sia remunerante.

Gumball 3000

GENERE RACING **PRODUTTORE** SCi **SVILUPPATORE** INTERNO **USCITA PREVISTA** OTTOBRE

di Massimiliano De Ruvo

La Gumball 3000 è una corsa molto singolare che si svolge una volta l'anno e nella quale bisogna percorrere 3000 miglia in cinque giorni, attraverso un particolare itinerario: in pratica, la versione reale e ancora più glamour della cinematografica Cannon Ball. Tra i partecipanti vanno annoverati personaggi famosi quali star musicali, attori e top model. In origine la Gumball copriva le 3000 miglia da New York a Los Angeles ma in seguito è approdata anche in Europa con un itinerario che va da Londra a San Pietroburgo. Gumball 3000 di SCi tenta di proporre la corsa reale in chiave videoludica facendoci rivivere l'edizione europea in tutte le sue tappe. Giocandoci potremo attraversare alcuni paesi del vecchio continente tra cui Francia, Spagna, Italia e Germania. La grafica dei paesaggi dalla demo pervenuta in redazione è davvero notevole e ricca di dettagli, stessa cosa dicasi per i modelli delle vetture. L'aggiornamento dello schermo risulta abbastanza costante (non oltre i 30 fps per il momento).
Le vetture che possiamo selezionare vanno dall'auto sportiva all'autoambulanza, fino ad arrivare alla lussuosa Cadillac. Per ogni veicolo scelto corrisponde un differente modo di approccio alla gara e ciò favorisce la varietà del game-play e, soprattutto, aumenta la longevita del titolo, caratteristica maggiormente rafforzata dalla modalità di gioco a due (in split-screen) in cui sarà possibile persino impersonare la polizia stradale in frenetici duelli: tra gli ostacoli che si incontreranno durante il percorso, infatti, c'è anche la stradale che tenterà di fermarci se commetteremo gravi infrazioni (viaggiare con l'acceleratore a tavoletta, ad esempio). La sensazione di trovarsi su strade "vive" sembra davvero ben ricreata. Attendiamo con curiosità la versione definitiva, che dovrebbe comparire sugli scaffali dei negozi proprio alla fine di questo mese.

House of the Dead III

GENERE ▶ SPARATUTTO **PRODUTTORE** ▶ SEGA **SVILUPPATORE** ▶ INTERNO **USCITA PREVISTA** ▶ OTTOBRE

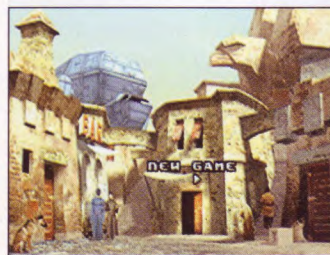
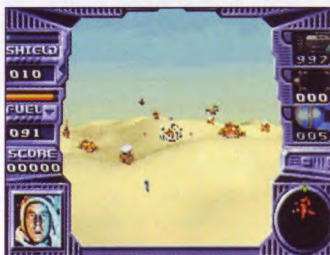
di Giuseppe Nigro

Cel Shading? Sì, forse, no. A dispetto delle prime (primissime) immagini diffuse da Microsoft che mostravano un inedito utilizzo della grafica in cel shading per la rappresentazione di zombie, mostri ed ambienti, House of the Dead 3, ultima incarnazione di uno dei più famosi franchise arcade di casa Sega, ritorna alla veste poligonale "semplice" che gli è più congeniale. Nonostante il lieve scetticismo che pervade le nostre menti in merito a tale inaspettato dietro-front, va comunque riferito come il terzo episodio di questo sparatutto con light-gun presenti, già dalla demo fattaci pervenire da Infogrames, (quasi) tutte le caratteristiche che hanno decretato il successo della saga. Rapidità di azione, locations interattive più o meno ispirate (l'ambientazione principale è un imprecisato futuro post-apocalittico), mostri raccapriccianti, gore che farebbe la felicità di un macellaio e un comparto tecnico stabile e impressionante. Le novità introdotte non sembrano però molte: la più eclatante riguarda l'introduzione di un fucile a pompa quale arma primaria in nostro possesso: grazie alla potenza di fuoco di questo "giocattolo" sarà possibile debellare intere orde di famelici zombie con un unico colpo. Anche il fattore temporale ha acquisito una componente di maggior rilievo: nonostante sia possibile infliggere mutilazioni multiple alle orribili creature, raramente disporremo del tempo necessario per prendere la mira ed effettuare tale tortura virtuale. Stranamente, mancano del tutto ostaggi e PNG da trarre in salvo che, almeno negli episodi precedenti, davano la possibilità di raggiungere zone segrete ricche di bonus. Probabilmente questa feature sarà presente nella versione finale. La giocabilità si attesta su livelli discreti, non fosse altro per la scarsa propensione del pad di Xbox a "fungere" da light-gun. Attendiamo l'apposita periferica sviluppata da Mad Catz che sarà disponibile al lancio di House of the Dead III previsto per l'autunno inoltrato.

Frank Herbert's Dune: Ornithopter Assault

GENERE ▶ AZIONE **PRODUTTORE** ▶ CRYO INTERACTIVE **SVILUPPATORE** ▶ SOFT BRIGADE **USCITA PREVISTA** ▶ SETTEMBRE

di Giuseppe Nigro

Poteva forse Cryo perdere l'occasione di trasporre il suo franchise di maggior successo anche sul piccolo di casa Nintendo? Certo che no! Ed ecco, a breve distanza dall'ultimo (pessimo) episodio "ammirato" su PS2, il nuovo spin-off di una delle saghe fantascientifiche più seguite di tutto il mondo. Sviluppato da Soft Brigade,
Ornithopter Assault sarà un gioco d'azione 3D dotato di un engine voxel che porterà il giocatore a bordo di uno di questi curiosi mezzi di trasporto. Le 23 missioni che faranno da fondamenta ad una trama sviluppata appositamente per il titolo GBA riprenderanno fedelmente le ambientazioni del capolavoro letterario di Herbert e ci vedranno alle prese con numerosi obiettivi come, ad esempio, la distruzione di truppe nemiche, la semplice ricognizione, la cattura dei nemici o la raccolta di spezia e di acqua. Come vedete, la varietà non mancherà di certo al titolo Cryo. L'appuntamento con i negozi è fissato per la fine del mese, a meno di incredibili sorprese motivate dallo stato di agitazione finanziaria in cui versa la software house francese.
A presto per la recensione dettagliata.

RECENSIONI

I TITOLI DEL MESE, PROVATI A FONDO E GIUDICATI ALLA GRANDE!

MARIO E I SUOI FRATELLI

L'estate è ormai agli sgoccioli, le nostre attività quotidiane sono riprese già da qualche settimana e la scuola sta per riaprire i suoi ruvidi battenti alle masse di ragazzi e ragazze ancora in dolce pausa "pre-lavorativa". Quale miglior modo di cominciare la nuova stagione se non facendo scorta dei migliori videogiochi disponibili sulla piazza? Come dite? Non sapete quali sono i migliori? Pochi, a dire il vero. Comunque, per aiutarvi nella scelta, non dovrete far altro che girare pagina ed immergervi nella lettura delle nostre recensioni. Mi piace spendere un paio di righe sul nuovo episodio di Mario disponibile per Game Cube NTSC (in uscita in versione europea il mese prossimo): i detrattori faranno presto ad identificarlo come il solito "gioco di piattaforme per bambini", ma la verità è che una volta preso in mano il controller del Cubo, difficilmente si riescono a staccare le nostre attenzioni da un tale gioiello di giocabilità e divertimento. Pur presentando un aspetto tecnico "solo" ottimo, Super Mario Sunshine conferma pienamente le nostre aspettative e diviene il nuovo termine di paragone per i platform game disponibili sulle moderne console. Chi parla male della nuova creazione di Miyamoto è perché non lo ha giocato a sufficienza.

Stefano Manin

I PREMI DI EVOLUTION

Il massimo riconoscimento assegnato da Evolution ad un videogame. Il Gold Game rappresenta lo stato dell'arte videoludica. Un classico raccomandato senza riserve.

Anche se non è un capolavoro, un buon gioco, ben programmato e divertente quanto basta, merita di fregiarsi col bollino di Top Game.

46 - Super Mario Sunshine

68 - Enclave

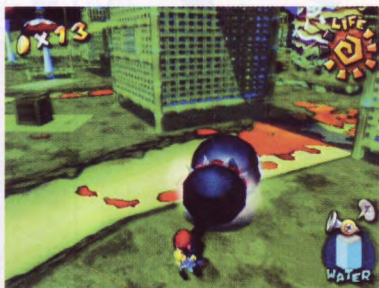
SUPER MARIO SUNSHINE

Gli utenti Nintendo dormano sonni tranquilli: il Re è tornato...

Era un afoso luglio del 1996 quando in tutto il Giappone uscì la nuova console Nintendo, quel 64 che tanto fece discutere il mondo dei videogiochi negli anni a venire. L'allora neonata console della casa di Kyoto sarebbe dovuta essere il punto di riferimento, il consolidamento dell'egemonia del Super Famicom/Nintendo in tutto il mondo, ma le cose andarono diversamente, e il Nintendo 64 si rivelò essere una ottima console che oggi annovera schiere di appassionati, ma non ebbe mai il successo che forse meritava. L'eredità, però, che ci lascia è sicuramente un passo fondamentale per l'intera comunità videoludica.
Il gioco che accompagnò il lancio del Nintendo 64 fu un nuovo episodio del baffuto e famosissimo idraulico italiano. Mario 64, oltre ad aiutare la macchina a spazzare via ogni record di vendita al primo giorno nei negozi, prese per mano l'intero genere dei classici giochi di piattaforme e lo portò con semplicità e discrezione verso l'utilizzo pressoché perfetto della terza dimensione. Ad oggi Mario 64 rimane per molti il miglior platform di sempre e una vera e propria pietra miliare nella storia dei videogiochi. Non è un caso che una nota e importante rivista d'oltremanica, volendo stilare una lista dei giochi migliori del millennio in occasione dell'avvento del fatidico Duemila, pose, con l'ausilio dei propri lettori, ai primi due posti proprio due giochi per Nintendo 64, quei Mario 64 e The Legend of Zelda: Ocarina of Time che ogni giocatore che si definisce tale dovrebbe, almeno una volta, aver provato e giocato fino in fondo.
Con un balzo temporale di circa sei anni arriviamo ai nostri giorni. Il caldo è sempre lo stesso, ma il mondo dei videogiochi si è evoluto. Oggi abbiamo macchine multimediali, capaci di audio multicanale e grafica in alta risoluzione, il DVD ha cominciato ad essere una loro parte importante e le console ormai iniziano ad assomigliare sempre di più ad avveniristici personal computer. Ma come in tutte le cose, c'è sempre un punto di riferimento, una piccola isola felice che non viene contaminata da influenze dettate dalle più svariate motivazioni. Quell'"isola che non c'è" si chiama Nintendo Game Cube, e nell'estate del 2003 ci regala un piccolo capolavoro, un concentrato di forme, colori e divertimento, un gioco dal delicato sapore estivo da assaporare lentamente morso dopo morso, partita dopo partita... Signore e signori, sua maestà Super Mario Sunshine.
Nintendo aveva sicuramente un peso non indifferente nella realizzazione di questo titolo. Il retaggio di Mario 64 era pesante, ed eguagliare un successo così grande non è impresa facile per nessuno. Tutti i nostri dubbi però vengono velocemente fugati una volta aperta la deliziosa confezione del gioco in versione giapponese ed inserito il miniDVD nel lettore del cubotto. In un batter d'occhio ci ritroviamo catapultati a bordo di un aereo, dove il nostro Mario, la principessa Peach e un'anziana versione di Kinopio sono in attesa di atterrare nel loro posto di vacanza. Mentre i tre guardano un filmato del posto che li ospiterà per un meritato riposo dopo anni di avventure sui nostri monitor, la principessa scorge una figura nera e inquietante dalle fattezze baffute del suo compagno di viaggio... Dopo un atterraggio un po' spericolato, Mario comincia la sua avventura. Facciamo subito conoscenza con uno strano droide/zaino/pompetta che ci assume a suoi acquirenti, un piccolo tutorial per prenderci la mano, e siamo pronti per la nostra impresa. Da vedere assolutamente la "procedura" di acquisizione dello zaino, con un po' di amarcord... Incontriamo per la prima volta il nostro nuovo nemico, un Mario in forma acquosa con in mano uno strano pennello, appena dopo aver strapazzato il primo mostro e ottenuto il primo sole. Il nostro nuovo antagonista sta sporcando tutta la zona e spetterà a noi, vedremo poi come, sistemare tutto. Già, il primo sole... averlo ottenuto è stato come un bellissimo ritorno a casa, un ricordo di tutte le ore passate

IMPORT

DISTRIBUTORE	IMPORT
GENERE	PLATFORM
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	NINTENDO
SVILUPPATORE	NINTENDO
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

Degno di nota l'effetto acqua in superficie. Al contrario, una volta immersi nelle profondità abissali, ci saremmo aspettati una resa migliore.

> **La cosa che colpisce di più del nuovo titolo Nintendo è l'assoluta libertà di cui godiamo durante le nostre partite.**

davanti a Mario 64 e le sue stelline. La sensazione di trovarsi davanti ad un nuovo gioco di Mario e saper di dover cominciare una nuova avventura è stato meraviglioso. L'euforia dell'inizio viene interrotta dalla trama, che ci vede accusati delle malefatte della nostra nemesi e condannati a ripulire tutto.

Inizia così Mario Sunshine, ennesimo capitolo della saga più famosa della storia dei videogiochi. Chiariamo subito una cosa: Mario Sunshine mutua in termini di originalità e di gameplay moltissimo da Mario 64, ma eleva quest'ultimo all'ennesima potenza, inserendo elementi che ne diversificano tantissimo l'approccio giocato. Mario Sunshine è in definitiva tutto quello che avremmo voluto da un seguito di Mario 64. La formula è sempre la stessa: ci troviamo in una ridente cittadina di mare che funge da nodo verso tutti i mondi che dovremo affrontare man mano che avanziamo nella raccolta dei nostri "shine". Ogni certo numero di shine ottenuti, o dopo aver fatto un qualcosa in particolare, l'avventura progredirà, svelandoci nuovi mondi e nuove situazioni.

Oltre a fungere da raccordo per i diversi stage, Dolphic Island, questo il suo nome, è anche pieno zeppo di segreti da scoprire.

La cosa che colpisce di più del nuovo titolo è l'assoluta libertà di cui godiamo durante le nostre partite. Grazie a un connubio perfetto con il suo zaino, Mario riesce a fare le cose più disparate, mettendo sempre a proprio agio chi gioca, grazie anche all'ottimo uso del bellissimo pad del Game Cube. Giocare a Mario Sunshine è una esperienza particolare, ci si potrebbe divertire anche disinteressandosi dell'evolversi della trama e del completamento del gioco.

È infatti meraviglioso girare per le spiagge, visitare

le locazioni, giocare a palla con la frutta, saltare da un albero all'altro cercando nuovi scorci e nuovi punti di vista, interagire con gli abitanti del posto, trovare il nostro amico Yoshi, insomma fare quello che vogliamo. Il draghetto verde farà la sua apparizione solo a patto di essere nutrito dal baffuto italiano e ci aiuterà nel prosieguo delle nostre peripezie.

Il prodotto Nintendo si rivela comunque essere appagante soprattutto cercando di portarlo a termine, cosa, questa volta, decisamente più complessa rispetto a Mario 64. Il tema e scopo principale del gioco è quello di raccogliere più shine possibili, monete blu e gialle, e avanzare in una trama che ci rivelerà retroscena inquietanti sulla origine del nostro nemico, legati alla sua parentela con Bowser, nostro arcinemico da sempre.

Con il nostro zaino ce ne andremo in giro in lungo e largo alla ricerca degli shine perduti, cercando di trovarne il più possibile e cercando di venire a capo dell'intera vicenda. Il gioco è un classico platform 3D, categoria di cui diventa la massima espressione, scrivendo ancora una volta una pagina importante nella storia di questo genere.

Tecnicamente, Mario Sunshine è una gioia per gli occhi; luci, colori, suoni, tutto ricorda l'immaginario collettivo di quasi venti anni di

PIACERE, MI CHIAMO MARIO. MARIO SEGALI

CENNI STORICI SULLE ORIGINI DEL PROTAGONISTA DI PLATFORM GAME PIÙ FAMOSO AL MONDO

Che Mario sia una delle icone più importanti (se non LA più importante) del panorama videoludico contemporaneo lo sanno anche i sassi. Ma di come sia nato il suo mito pochine sono a conoscenza. E a questo cerchiamo di porre rimedio in questo box, narrandovi cenni storici sul suo autore, la genesi del personaggio. Per dar spazio a tutte i giochi dove Mario figura come protagonista o semplice guest star, non basterebbe un intero numero della nostra rivista.

LA NASCITA

Il papà di Mario è Shigeru Miyamoto (nato a Kyoto il 16 novembre 1952), game designer allora sconosciuto, che iniziò a lavorare alla Nintendo nell'ormai lontano 1977, grazie all'amicizia del padre con l'allora presidente della Nintendo: Hiroshi Yamauchi (e così abbiamo scoperto che Miyamoto è anche un raccomandato!). Il primo lavoro di Miyamoto-san arrivò nel 1981 e prendeva il nome di Donkey Kong. Il gioco vedeva un piccolo omino baffuto di nome Jumpman, cercare di salvare la sua amata dalle grinfie di un gigantesco gorilla. Donkey Kong ebbe un così largo successo, che ne fu subito proposto un seguito (Donkey Kong Jr.), dove, però, le parti erano invertite. In questo periodo temporale nacque il nostro eroe: il nostro Shigeru notò una notevole somiglianza tra il personaggio Jumpman e il gestore (Mario Segali) di uno dei primi magazzini "newyorkesi" della neonata Nintendo of America. Miyamoto decise così di mutare il nome di Jumpman in Mario. La vera identità della sua nuova creazione, il nostro game designer preferito la raggiunse nel suo gioco successivo: Mario Bros. In questo titolo, vedevamo il nostro Mario impegnato ad attraversare delle tubature che gli consentivano di teletrasportarsi da un lato all'altro dello schermo. Scopo del gioco era quello di eliminare tutte le tartarughe che facevano capolino negli stage. Per vedere Mario all'opera in un gioco di piattaforme, bisogna attendere il 1986, anno in cui il genio creativo di Shigeru si manifestò sul NES 8bit.

Davide Belardo

in qualsiasi momento è possibile "divagare" e prendere, ad esempio, a calci la frutta...

giochi di Mario: guardare l'idraulico in movimento è fantastico, dinamico, sempre coerente con le azioni che gli impartiamo, tutto è graficamente adatto all'occasione. Unici appunti si possono muovere alla scelta di alcune texture, che forse sono un po' sottotono nei confronti della qualità generale che pervade l'intero episodio, e a un numero di poligoni non proprio altissimo. L'alias è pressoché inesistente e la profondità di campo enorme. Molto belli, mentre si gioca, l'effetto del calore che sale dal terreno, rendendo quanto mai "estivo" il titolo della Nintendo, e il "Depth of Field", dinamico, anche se solo nelle scene di intermezzo tra un cambiamento della trama e l'altro. Il "Depth of Field" è, tecnicamente, la possibilità di visualizzare con un minor fuoco della camera ciò che circonda il protagonista della scena, donando una maggiore profondità di campo e un aspetto più reale e cinematografico al rendering 3D, sia in real time, sia una immagine fissa o un'animazione prerenderizzata. Una speciale menzione va fatta alla realizzazione di uno degli elementi fondamentali del gioco, l'acqua. La sua resa è incredibile, una delle migliori mai viste in un videogame; effetti di pixel shading vanno a mischiarsi con una dinamica perfetta, regalandoci un impatto visivo di pregiata fattura. Nuotarci è un vero spasso, vedere Mario fermarsi e il suo riflesso distorcersi per via dei cerchi d'acqua creati dalla nuotata è veramente appagante. Le stesse cose non si possono dire quando Mario nuota sott'acqua, una distorsione dell'immagine maggiore e qualche effetto di luce caustica non avrebbero guastato. Inoltre, l'acqua fa "bella figura" anche quando fuoriesce dallo zaino. Molte volte vedrete Mario riflesso nelle piccole pozze che si formeranno per effetto dei vostri spruzzi. Chiudo menzionando la bellezza di alcune superfici a specchio e la consistenza della vernice, con cui i nemici di Mario sporcheranno noi e il mondo di Dolphic Island. È divertentissimo vedere il nostro amico uscire da un duello sporco fino al collo di colore. Insomma, graficamente, seppur non al top della attuale tecnologia, Mario Sunshine si rivela essere complessivamente di grandissimo effetto.

Se dal lato visivo il titolo rende giustizia alle aspettative dei giocatori, il lato sonoro non è da meno, con le classiche musiche orecchiabili che ti entrano in testa già dalle prime partite e alcune chicche come il riarrangiamento del tema portante di Mario 64 in alcuni stage. Chiude il quadro un ottimo supporto del Dolby Pro Logic II.

Il nuovo gioco di Miyamoto & Co. è il classico esempio di pura e semplice giocabilità, unita a un vero e proprio genio nel design dei mondi, mai noiosi, sempre pieni di sorprese e vastissimi come una produzione odierna richiede. Chiudo con il dire che questo episodio di Mario è come non mai orientato verso un pubblico maturo, smaliziato, vista la sua natura non proprio semplice. Ma regalerà momenti indimenticabili anche a tutti quei bambini che si divertiranno a gironzolare insieme al nostro eroe qua e là, in luoghi dove la fantasia e la bellezza fanno la differenza.

“ ...guardare l'idraulico in movimento è fantastico, dinamico, sempre coerente con le azioni che gli impartiamo, tutto è graficamente adatto... ”

In un mondo dove la ricercatezza tecnica molte volte viene prima del divertimento, Nintendo ci fa vedere e capire che la cosa più importante è la gioia che si prova davanti a un videogioco, dove la parola gioco assume connotati sempre più importanti.

Bentornati a casa... grazie Mario.

Riccardo Valletta e Simone Menghini

CONTROL BOX

NINTENDO GAMECUBE

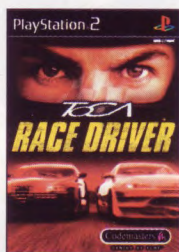
PLUS	MINUS
+ L'essenza della giocabilità fatta platform	- Qualche texture sotto tono
+ Protagonista carismatico	- Apparentemente può apparire simile al predecessore
+ Design dei mondi vario e ricercato	
+ Effetto dell'acqua ottimamente realizzato	

GRAFICA	8
GIOCABILITÁ	9
LONGEVITÁ	9
SONORO	8
GLOBALE	9

Il degno erede di Mario 64. Qualcuno potrebbe lamentarne la apparente somiglianza, ma basta poco per cambiare idea.

TOCA RACE DRIVER

Dopo un periodo di sviluppo interminabile, il "Gran Turismo" targato Codemaster è tra noi...

Frutto dell'incessante lavoro che Codemaster ha svolto negli ultimi quindici mesi, il nuovo episodio di una saga capace, ai tempi di PSX, di rivaleggiare persino con il superlativo Gran Turismo è finalmente disponibile al grande pubblico. I fondi impiegati nella realizzazione del progetto Race Driver sono stati piuttosto cospicui, lo testimonia l'acquisizione delle licenze di ben quarantadue tra auto da turismo e da gara, tra le quali meritano citazione la Mercedes CLK, l'Alfa Romeo GTV e la Viper GTS. E, visto che senza circuiti non si può giocare, sono stati fedelmente riprodotti 38 tracciati tra i più famosi come Bathurst, Hockenheim e Silverstone. Da un prodotto destinato a macchine della nuova generazione ci si aspetta molto e il titolo Codemaster presenta tutte le features caratteristiche del suo genere, a cominciare da un'ottima riproduzione della fisica delle vetture, per passare ad un convincente sistema di gestione danni (che deforma la carrozzeria dei veicoli in tempo reale) sino ad arrivare all'elaboratissimo complesso di customizzazione dell'auto. Come se tutto ciò non bastasse, gli sviluppatori britannici hanno inserito una storia di contorno alle gare, che ci farà vivere il gioco quasi fosse un film interattivo. Benché tale caratteristica sia di routine per molti generi, per quanto riguarda i giochi di guida è un'assoluta novità. L'introduzione in CG a cui assistiamo all'inizio, ci narra una storia che si evolve intorno ad un giovane pilota di nome Ryan McKane. Lo spettacolare filmato mostra la morte del padre del giovane in un incidente durante una gara. Il drammatico evento si svolge davanti agli occhi attoniti di Ryan e di

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	CODEMASTER
SVILUPPATORE	CODEMASTER
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Una drammatica scena della triste introduzione.

Sfidando la CPU potrete vincere nuove vetture.

Il dettaglio grafico dei circuiti di gioco non fa certo gridare al miracolo.

> ...gli sviluppatori britannici hanno inserito una storia di contorno alle gare, che ci farà vivere il gioco quasi fosse un film interattivo.

suo fratello. Dieci anni dopo ritroviamo Ryan McKane, pilota abile ma ribelle, intento a calcare le orme del più famoso fratello: Ryan è determinato più che mai ad uscire dall'ombra. A noi il compito di aiutarlo, vestendo i suoi panni alla ricerca della gloria automobilistica. Dalla sua scrivania sarà possibile accedere a numerose modalità tra le quali "Pratica" e "Multiplayer", ammirare i tracciati e le auto sbloccate o cominciare la nostra "carriera", controllando la nostra e-mail per vedere gli ingaggi che ci vengono offerti. Una volta iniziata la nostra avventura, dovremo gareggiare in una serie di corse che ci consentiranno di guadagnare qualche soldo utile a settare al meglio la nostra vettura. Migliori saranno i nostri piazzamenti e maggiori saranno le opportunità di far parte di altri team impressionati dalla nostra bravura. La scalata al successo di Ryan è inframmezzata da un incredibile numero di filmati di intermezzo in real time che ci sveleranno nuovi personaggi e prevedibili

retroscena. In totale ci sono tredici campionati nei quali gareggiare, ma nel corso del gioco avremo l'opportunità di affrontare chiunque voglia sfidarci in una corsa "uno contro uno" con una vettura a scelta. Vincere queste corse significa impossessarsi dell'auto dell'avversario e guadagnare un certo rispetto nell'ambiente. Quanto detto sinora lascerebbe presagire un titolo in grado di lasciare un segno indelebile nel settore dei racing game: ottima presentazione, innovativa storia di contorno e struttura di gioco collaudata. In realtà, TOCA Race Driver qualche problema ce l'ha, a cominciare proprio dalla storia, che seppur ben impostata, manca di coinvolgere fino in fondo il giocatore. Il fatto è che le vicende alla base della novella produzione Codemaster si sviluppano troppo rigidamente e Ryan McKane finisce per divenire semplicemente una semplice "componente di gioco" piuttosto che un fattore determinante alla sua varietà.

I numerosi e prolungati caricamenti non aiutano certo a calarsi nei panni del giovane pilota e sono una vera pugnalata alle spalle di questa caratteristica così innovativa che assume così un'importanza del tutto secondaria. Inoltre, dopo aver assistito alle ottime e ben presentate scene di intermezzo (davvero notevoli le texture che ricoprono i per-

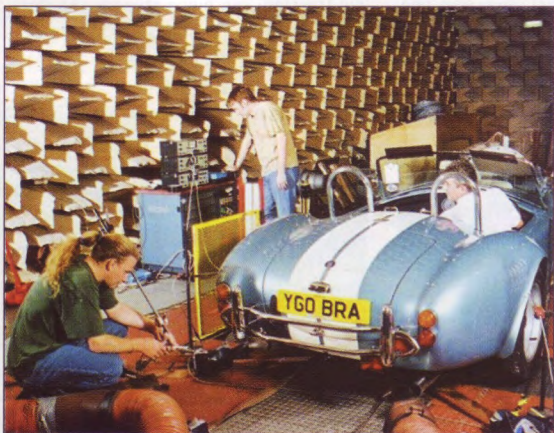
sonaggi umani), si rimane interdetti e delusi nell'"ammirare" una grafica on-game a tratti scarna che ricorda le prime produzioni per PS2. Nel 2002 non si può presentare un titolo in cui le auto sono modellate in modo così semplicistico, in cui imperversa un terribile pop-up nei fondali con frequenti rallentamenti e sparizioni delle texture di "Copperfieldiana" memoria. Senza contare che le immagini diffuse da Codemaster in sede di sviluppo lasciavano auspicare ben altro tenore (magie del fotoritocco?). Le condizioni meteo, poi, non influiscono quasi per niente sulla nostra condotta di gara e sui tracciati; con pieno stupore ci accorgiamo, inoltre, che mancano effetti grafici come le tracce dei pneumatici sull'asfalto e gli schizzi d'acqua e fango. Al termine di ogni gara sarà possibile ammirare le nostre

Una delle numerose e ottimamente realizzate cut scene che fanno da "collante" alle gare.

IL MOTORE DEL 2000

SARÀ CAMPIONATO IN LABORATORIO

Toca Race Driver è il primo videogioco in assoluto ad utilizzare l'audio in Dolby Surround all'interno di tutte le sue "sessioni": colonna sonora, sequenze filmiche, suono dei motori e frastuono degli incidenti. Tale caratteristica è stata resa possibile grazie alla registrazione in presa diretta del rombo di vetture sportive realmente esistenti, spinte fino a 120 miglia orarie, presso gli studi MIRA, agenzia di distribuzione e test di prodotti di ingegneria meccanica dei cui servigi si avvalgono le case automobilistiche di tutto il mondo. Nelle foto, potete ammirare da vicino il particolare sistema di cattura sonora applicato ai motori dei bolidi a quattro ruote. La cura per la sezione sonora si riscontra anche nel parlato delle numerose cut-scene: registrato presso i laboratori di Long Island (New York) assieme al motion capture degli attori virtuali e riproposto nella versione "in game" con fedele precisione alla gestualità ed ai movimenti del labiale dei protagonisti poligonali. In definitiva, almeno sotto l'aspetto audio, Toca Race Driver setta nuovi standard raramente ascoltati prima in un semplice videogame.

I danni alle vetture, davvero ben implementati, implicano delle opportune soste ai box.

fatiche grazie ad una divertente modalità replay. Non male il reparto audio, che presenta una dose massiccia di parlato digitale (interamente in italiano) ed una colonna sonora che ripropone famosi brani rock, quali Search and Destroy degli Iggy and the Stooges, So You're Leaving di Al Green, Death Trip 21degli Ash's, Cowboy Song di Thin Lizzy, la fantastica Sweet Home Alabama di Lynyrd Skynyrd e The Sea dei Morcheeba. Ottimi gli effetti sonori, realizzati campionando il rombo dei motori e implementanti nello splendore del Dolby Pro Logic. Passando alla giocabilità, va detto che, per fortuna, TOCA Race Driver si lascia giocare abbastanza lietamente. Dopo poche gare ci si rende conto che il titolo non è certamente di marca filo-realistica come Gran Turismo. La curva di apprendimento dei comandi è molto bassa e lo stile di guida tipicamente arcade ricorda da vicino classici Sega come Daytona USA. Ovviamente, la cosa non piacerà agli amanti di una guida più simulativa in cui bisogna conoscere a fondo il tracciato, la propria vettura e il reale impiego dei comandi atti alla guida. Sotto questo punto di vista il nuovo episodio della saga a quattro ruote di Codemaster rappresenta un piccolo passo indietro. Dove, però, TOCA Race Driver eccelle è nell'ottimo sistema di rappresentazione dei danni, che prevede il distaccamento di varie parti della vettura che rimangono sulla strada fino alla fine della gara. Proprio a causa di questi danni, spesso diviene fondamentale fare una sosta ai pit-stop. Inoltre, i piloti posseggono una più che dignitosa IA e si dimostrano validi avversari quando, ad esempio, decidono di non farci passare o ci speronano volontariamente. Particolarmente apprezzabile quel reale senso di caos proprio di una vera competizione automobilistica.

La modalità multigiocatore consente di affrontare contemporaneamente le gare ad un massimo di quattro giocatori in split screen, con alcune conseguenze sul dettaglio dei fondali e sulla fluidità di gioco. Il motore grafico, per muovere lo schermo diviso ad un frame rate accettabile, è costretto ad eliminare le vetture gestite dalla CPU, con conseguente sfida "testa a testa" tra i giocatori. Ai fanatici del realismo puro TRD non potrà offrire davvero

Nella modalità multiplayer, le vetture gestite dalla CPU scompaiono.

La visuale interna alla vettura, pur coprendo parte della pista, è decisamente apprezzabile.

"Dopo poche gare ci si rende conto che il titolo non è certamente di marca filo-realistica come Gran Turismo."

nulla, soprattutto in termini di giocabilità e simulazione. Il discorso è diverso per tutti quelli che odiano le complicazioni e hanno poco tempo a disposizione per videogiocare, questi potrebbero trovarlo un titolo molto interessante, grazie anche alla sua semplicità di apprendimento. Codemaster è partita con il piede giusto, aggiungendo un qualcosa di realmente innovativo: una storia di contorno che, però, a conti fatti non incide realmente sulla reale struttura del gioco. Sacrificare una componente così importante come quella simulativa non ci è sembrata una mossa molto azzeccata, anche perché tutti i titoli concorrenti vanno proprio nella direzione contraria. La speranza è che lo sviluppatore inglese "ritocchi" le sue strategie, magari espandendo e modificando l'idea di base per creare un prodotto più appetibile.

Massimiliano De Ruvo

Ecco cosa accade a chi si lascia "schiacciare" a ridosso di un muro.

I modelli dei lottatori, così come le loro controparti arcade sono realizzati sapientemente.

TEKKEN 4

Namco impugna il guanto di ferro e sfida SEGA e Tecmo sullo stesso campo di battaglia

TOP GAME!

Sequel diretto di Tekken 3, apparso la bellezza di quattro anni fa su PSX (Tekken Tag Tournament è più da considerarsi come un episodio a sé stante), Tekken 4 di Namco introduce alcune piccole novità al sistema di gioco che altro non fanno che esaltare la freneticità e la spettacolarità degli scontri del picchiaduro 3D preferito da milioni di utenti Sony. La trama alla base della zuffa virtuale namchiana verte sul misterioso genoma del redivivo Kazuya Mishima. Una particella cromosomica che, se fusa con il DNA di Heiachi, darebbe vita al guerriero perfetto: un organismo vivente in grado di incarnare i devastanti poteri di Ogre e le sue abilità combattive. L'organizzazione criminale Mishima Zaibatsu, per adempiere ai suoi loschi piani, indice il quarto "torneo del pugno di ferro" attirando nella sua trappola lo stesso Kazuya...
Messa da parte l'insulsa storia, che altro non è se non l'ennesima scusante per perpetrare le nostre risse virtuali, già dal menu di selezione dei personaggi si possono annotare le prime novità introdotte in questo quarto capitolo dai programmatori Namco. Dei soli dieci personaggi selezionabili in un primo momento, ben tre sono le new entry a disposizione dei giocatori: la bellissima Christie Montero, esperta nell'arte della capoeira nonché figlia del più celebre Eddy Gordo, il gigantesco Graig Marduk, che affida le sue fortune alla forza bruta, ed infine il pugile inglese Steve Fox, che sembra avere ben più di un legame con Nina Williams. A discapito del look, le movenze di Christie e Graig sono più che "ispirate" ad alcune vecchie conoscenze della scuola "tekkeniana"; mentre la sola innovazione è rappresentata dal giovane Fox, un lottatore atipico, che fa uso unicamente dei pugni e relega ai tasti deputati ai calci tutta una serie di schivate che aggiungono nuova linfa ad un sistema di combattimento bisognevole di una boccata di ossigeno. Una volta scesi sul campo di battaglia, sperimenteremo il nuovo sistema di attacco ideato dai tecnici Namco: un'abile manovra che sostituisce la proiezione di sinistra (effettuabile, ora, con un'altra combinazione di tasti), che ci permetterà di afferrare per un braccio il nostro avversario e scaraventarlo a ridosso di un muro o di una infrastruttura e ridurlo a mal partito senza che questi possa liberarsi troppo facilmente. Proprio le infrastrutture e le pareti degli ambienti delineano l'ulteriore passo in avanti compiuto dal quarto episodio della saga di Namco: la tridimensionalità solo accennata nei precedenti capitoli è da ora effettiva, anche se non esaustiva. È, infatti, possibile spostarsi all'interno delle arene per mezzo di un pratico movimento laterale, seppur la libertà di movimento concessa al giocatore sia limitata al semplice "girare intorno" all'avversario. Una scelta che lascia con l'amaro in bocca chi scrive e che, nella volontà di Namco, contribuisce a non "snaturare" le caratteristiche di frenesia e di ansietà della saga. Ancora, a proposito dei fondali, segnalo la presenza di particolari dislivelli sul piano di gioco che costringono il giocatore alla gestione ponderata degli attacchi medio/bassi ed iniettano una piccola dose di strategia al massacro digitale in corso d'opera. In breve, si ha quasi la sensazione che Namco sia partita per rivoluzionare il gameplay del suo figliolo prediletto ma non abbia avuto il coraggio di proseguire il suo operato sino in fondo. Auspichiamo che Tekken 5 sia qualcosa di completamente differente da quanto giocato sinora.
Passando alla descrizione della parte tecnica, va subito detto come, almeno per il momento, Tekken 4 sia uno dei pochi titoli a mostrare cosa si può ottenere spremendo a dovere l'hardware PlayStation 2: il lato cosmetico si distingue, infatti, per una pulizia di immagine a tratti avvicinabile a quanto di buono ammirato in Dead Or Alive 3 su Xbox. Ciò è dovuto principalmente all'implementazione di un anti aliasing a tutto schermo, attivabile o meno nel menu delle opzioni ("dettaglio tenue/forte"), che lima i con-

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEE
SVILUPPATORE	NAMCO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Una schermata della modalità Tekken Force, a tratti migliore dello squallido *The Bouncer*.

torni dei personaggi e rende ancora più attraenti i bellissimi modelli poligonali di cui Tekken 4 è dotato. Proprio la caratterizzazione dei personaggi è un altro punto a favore del titolo Namco: anche se siamo lontani dal carisma infuso dai protagonisti dei migliori picchiaduro bidimensionali Capcom, Marduk, Steve Fox, Jin e compagnia bella riescono a trasmettere un senso di possanza e invincibilità raramente visto in altri fighting game poligonali. Un vero peccato non poterli ammirare più da vicino, se non in occasione del replay dell'ultimo colpo inferto subito dopo la fine del round. Colpa di un sistema di combattimento che non lascia troppa libertà di movimento al giocatore e costringe i due combattenti ad un costante faccia a faccia ripreso da una distanza non certo "immersiva" dalla telecamera virtuale, con sporadiche escursioni ravvicinate durante le proiezioni più spettacolari. I fondali, di dimensioni variabili e demolibili in alcuni elementi, sono arricchiti da numerose micro-animazioni e presentano ottime textures e discreti effetti speciali (vedi la realizzazione dell'acqua nello stage della giungla o il bump mapping nel centro commerciale). Va però detto, ad onor di cronaca, come la qualità degli stessi sia altalenante: in particolar modo non abbiamo troppo apprezzato l'esterno del centro commerciale e il garage sotterraneo.

"Dei soli dieci personaggi selezionabili in un primo momento, ben tre sono le new entry...

La fluidità di gioco si mantiene costantemente a 60 fps. Avete letto bene: 60. Chi mai avrebbe potuto immaginare che un titolo Namco in versione Pal potesse graziarci della tanto agognata opzione per la selezione dei 60 Hz (e dei meno utili ma pur sempre piacevoli sottotitoli in lingua italiana)? Incredibile, poi, che ad aprire la strada ad una eccezione, che speriamo diventi regola, sia proprio il quarto episodio di uno dei più importanti franchise namchiani, troppo spesso penalizzati, nelle loro incarnazioni europee, proprio dalla mancata implementazione di tale feature. Merito di AM2 e Sega, che con Virtua Fighter 4 hanno manifestato la volontà di mantenere inalterata la rapidità di gioco del loro capolavoro in versione Pal. Merito di Dead or Alive 3, picchiaduro in grado di conservare intatta la stessa velocità anche su Xbox europea. Merito anche (e forse più) della crescente considerazione che software house e produttori ripongono nel mercato europeo durante lo sviluppo e la

Una scena di questo tipo è il massimo della "scabrosità" permesso dai programmatori alle loro lottatrici.

Steve Fox utilizza solamente i pugni per la sua tecnica: ai tasti dedicati ai calci sono delegate una serie di schivate.

localizzazione dei loro prodotti. La concorrenza fa bene. Chiude un quadro tecnico a tratti ottimo, la possibilità di visualizzare il gioco su schermi ad alta definizione, una vera chicca per i possessori di apparecchi con uscita in progressive scan.

La componente audio, di contro, si attesta su livelli soltanto discreti: nonostante un'ottima realizzazione degli effetti sonori e delle poche voci campionate (solamente in stereofonia), la colonna sonora delude per via dello scarso appeal dei brani presenti.

La longevità è il fattore che più di ogni altro vi farà prendere in considerazione l'eventuale acquisto di Tekken 4. Se il gioco in singolo risulta ampiamente divertente e gratificante per via delle modalità arcade, attacco a tempo, survival, allenamento e training, nonché per la galleria di filmati, musiche e replay, sbloccabile completando il gioco con tutti personaggi, il titolo Namco dà il meglio di sé nel gioco in multiplayer. Non ce ne vogliano gli estimatori dei tecnicismi estremi di Virtua Fighter 4 o i cultori delle "pin-up virtuali" della saga di Dead Or Alive: senza nulla togliere ai capolavori Sega e Tecmo, scontrarsi con un giocatore umano in Tekken 4 è tutt'oggi più divertente e gratificante che farlo con altri titoli dello stesso genere. Il mix di immediatezza del sistema di controllo e di esecuzione delle mosse speciali, unito alla possibilità di apprendere al meglio le tecniche del proprio combattente virtuale con costante applicazione, rende Tekken 4 il prodotto ideale per i neofiti dei picchiaduro 3D e per i giocatori più smaliziati desiderosi di divenire maestri nell'arte delle combo da 10 hit. Se ciò non fosse sufficiente segnaliamo l'impressionante Tekken Force mode, evoluzione diretta di quanto giocato nella versione PSX di Tekken 3, in grado di rivaleggiare e surclassare lo stesso The Bouncer di Square, che aggiungerà alcune ore di divertimento ai vostri pestaggi tridimensionali.

Tre personaggi apparentemente inediti, fondali minimamente interattivi, un paio di nuove tecniche a disposizione e un comparto tecnico d'eccezione: in fin dei conti è questo che volevamo dal quarto episodio della saga di Tekken? Sicuramente no. Tutto sommato, però, quanto proposto da Namco basta ed avanza per alimentare i pomeriggi uggiosi che ci attendono da qui alla prossima estate o, almeno, sino all'arrivo di Soul Calibur II.

Giuseppe Nigro

Il vecchio Heiachi è ancora una volta il boss finale del torneo.

CONTROL BOX

PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Pulizia grafica degna di nota + Modalità 60 Hz e AA! + In due è il massimo del divertimento	- Per le "reali" innovazioni dovremo attendere il prossimo episodio

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

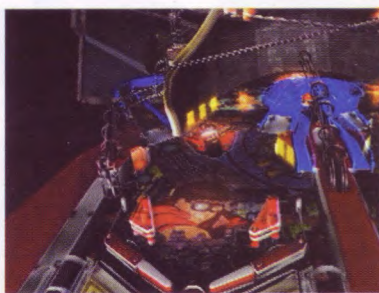
Se Tekken 4 si fosse chiamato Tekken 3.5 non avremmo di certo gridato allo scandalo. Comunque valido e divertente.

AKIRA PSYCHO BALL

Infogrames importa in Europa il gioco di Akira. Peccato però che sia solo un flipper....

Le simulazioni di flipper sono un filone videoludico in genere poco considerato. Se si pensa che il titolo di maggior successo rimane tuttora la serie di Pinball Dreams apparsa quasi dieci anni fa su Amiga e PC, si capisce che pochissimi sviluppatori si sono cimentati nella realizzazione di questo tipo di giochi, o perlomeno non hanno ottenuto buoni risultati. Così, in barba ad ogni tipo di "trend" o richieste di mercato, Infogrames distribuisce sul suolo europeo questo Akira Psycho Ball, titolo che si fregia dello splendido background dell'omonimo OAV (già fumetto nel 1982) di Katsuhiro Otomo, probabilmente il cartone giapponese più conosciuto al mondo. Sviluppato da Digital Pinball per Bandai, APB è un classico flipper-game che può avvalersi della potenza del 128 bit di Sony, per ricreare una grafica curatissima in alta risoluzione e un più che realistico comportamento della pallina. Sembrano essere state rispettate tutte le leggi del caso per ciò che riguarda la fisica della sfera d'acciaio che dovremo colpire: impatti, rimbalzi, accelerazione e decelerazione della sfera sono componenti riprodotte molto fedelmente dagli algoritmi creati da Isamu Amada. Il gioco è composto da tre tavoli, ognuno dei quali possiede differenti caratteristiche per grafica, sotto-livelli e schemi per incrementare il punteggio. Tra le tre modalità di gioco selezionabili dai menu completamente in inglese, abbiamo lo "Story Mode", lo "Stage Select" ed il "VS. Play". Nella prima ci è dato affrontare diverse sfide che seguono per sommi capi la storia del popolare manga. Inizialmente ci troveremo a giocare con un flipper ambientato nella futuristica New Tokio del capolavoro di Otomo, in una sorta di sfida contro la CPU; successivamente ci sarà consentito raggiungere gli altri due tavoli e tale passaggio avverrà con la riproposizione di alcune scene del film (in una finestra ridottissima) che meglio ci illustreranno la trama di gioco. Lo "Stage Select" ci consente di rigiocare il flipper che preferiamo nel tentativo di bissare i nostri record. L'ultima modalità è una simpatica new entry nel genere; lo scopo è totalizzare 100 punti prima che lo faccia il nostro avversario (computer o umano). La partita può durare da uno a tre minuti e, nel caso il tempo si esaurisca, avrà vinto colui che sino a quel momento ha totalizzato il punteggio maggiore. Per fare punti è necessario attaccare il proprio avversario spedendo le palline nella sua porzione di flipper e quindi nella sua buca. Tutti e due i flipper che compongono New Tokio posseggono numerosi bonus e zone nascoste in cui possiamo spedire la pallina per direzionarla verso uno dei canali laterali del flipper avversario. Ovvio è che tali "passaggi" vanno tenuti ben in considerazione se si vuole vincere una partita anche al massimo livello di difficoltà. A rendere APB molto giocabile non è solo il già citato realismo, il divertimento che scaturisce dall'ottima disposizione di rampe e bonus. I sistemi per incrementare il punteggio oltre ad essere svariati risultano gratificanti da realizzare. Comprendere come colpire la pallina per spedirla in una determinata zona o inanellare una sequenza di bonus per sbloccare il multi-ball genera una certa soddisfazione. La grafica è realizzata sufficientemente bene: la telecamera virtuale ci consente di ammirare nella loro interezza i tavoli poligonali e di assistere ad interessanti escursioni laterali nella sequenza di lancio della biglia. Numerose le features speciali, tra cui effetti di luce, trasparenze, riflessi e sequenze animate prese di sana pianta dal cartone. Queste ultime scorrono tranquillamente sugli schermi virtuali dei nostri tavoli mentre giochiamo o fungono da intro ad un particolare bonus. La fluidità generale è ottima (e ci credo, non deve scorrere nulla!) mentre un po' di fastidio lo genera il flickering del primo tavolo. Il sonoro si compone di atmosferiche musiche di sottofondo e buoni effetti audio arricchiti da voci campionate. Akira Psycho Ball è un gioco divertente che sa offrire le reali sensazioni di una partita a flipper, ma con un pizzico di spettacolarità in più. Gli amanti dei flipper-game non dovrebbero lasciarselo sfuggire, gli altri magari lo provino prima.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	FLIPPER
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	BANDAI
SVILUPPATORE	DIGITAL PINBALL
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX — PlayStation 2

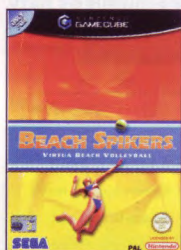
PLUS	MINUS
+ Molto giocabile + Perfetta fisica della pallina	- Leggero flickering nel primo stage - Avremmo preferito almeno altri tre tavoli Da una licenza così importante ci si attendeva ben altro gioco

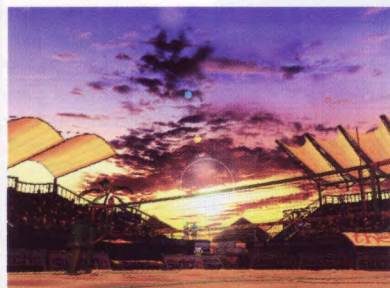
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	7
GLOBALE	7

Di certo non è l'Akira che desideravamo su PS2, però si lascia giocare onestamente e sa divertire.

BEACH SPIKERS

TOP GAME!

Mare, spiagge, donne e pallone. Gli utenti Game Cube approdano nel paradiso di SEGA

L'estate è agli sgoccioli e la maggior parte dei vacanzieri è ormai rientrata in città per riprendere la vita di ogni giorno, lasciandosi alle spalle spiagge assolate e acque cristalline delle maggiori località di villeggiatura. Per non perdere completamente le sensazioni paradisiache offerte dalle sabbie roventi dei lidi esotici, Infogrames ha pensato bene di distribuire proprio in questo periodo lo splendido Beach Spikers di Sega, titolo sportivo dedicato al frizzante e abbronzantissimo (!) mondo della beach volley, in una conversione arricchita da numerosi tocchi di classe pensata appositamente per i possessori del Game Cube.
Realizzato dal capace team AM2 responsabile di un nutrito numero di capolavori, Beach Spikers colpisce grazie alla notevole realizzazione tecnica unita a una superba giocabilità, capace di offrire al giocatore svariate ore di intenso divertimento. Il principio che ha guidato i programmatori nello sviluppo della loro simulazione sportiva è lo stesso che ha reso celebre la saga di Virtua Tennis, con l'aggiunta di un pizzico di malizia e la scelta di uno sport immediato, ma comunque altamente competitivo. La pallavolo su spiaggia ha ispirato un gran numero di giochi, ma solo nel titolo Sega l'immediatezza e la complessità si incontrano per formare un prodotto assolutamente imperdibile. Due soli tasti uniti ai controlli direzionali garantiscono immediatezza ed una profondità di gioco unica per questo genere, richiamando alla mente la superba giocabilità di Virtua Tennis. A differenza di quanto accadde con la conversione casalinga del secondo capitolo della nota serie tennistica, tuttavia, la versione Game Cube di Beach Spikers non offre una modalità single player altrettanto vasta e versatile. Alla rapida modalità Arcade (scegliete due atlete provenienti da diversi paesi e gareggiate in un torneo di quattro incontri) si aggiunge il "World Tour". Questo è strutturato in modo nettamente diverso da quello presente in Virtua Tennis 2: mentre nell'arcade mode il giocatore avrà la possibilità di controllare entrambi i membri della squadra selezionata nel tentativo di battere sul campo le restanti formazioni, nel

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AM2
FORMATO	GAME CUBE
SUPPORTO	MINI DVD-ROM

> Dal punto di vista tecnico Beach Spikers mostra qualità sorprendenti, grazie a una veste grafica di sicuro impatto

World Tour sarà necessario creare da zero il proprio giocatore e il compagno di squadra che sarà controllato dalla CPU. L'editor di personaggi appare incredibilmente versatile grazie alla presenza di un gran numero di parametri modificabili e a una vasta gamma di elementi quali volti, pettinature, costumi etc. Una volta terminata la creazione della squadra sarà necessario affrontare una serie di partite utili al miglioramento dell'intelligenza artificiale del nostro partner, grazie ai punti accumulati nel corso di ogni match. Per favorire la crescita del nostro compagno avremo inoltre la possibilità di incoraggiarlo o rimproverarlo, scegliendo tra quattro frasi differenti ("elogio", "incitamento", "rimprovero", "non dire nulla"), cercando di stimolare costantemente la sua "voglia di imparare". L'idea dei programmatori di introdurre tale modalità appare sicuramente interessante, ma risulta limitata dall'eccessiva velocità di miglioramento del nostro compagno di squadra, che diventerà in poche partite un vero e proprio asso. Altra gradita aggiunta rispetto alla controparte a gettoni è costituita da tre mini games fruibili da un massimo di quattro giocatori contemporaneamente. Si tratta di un simpatico "cattura la bandiera", nascosta nel punto più lontano del campo di gioco, di una variante di gioco che prevede l'utilizzo di una bomba a tempo in luogo del pallone (che esploderà al raggiungimento dello zero da parte del timer) e di una frenetica gara a punti.

La giocabilità del titolo Sega è estremamente intuitiva e riprende in maniera piuttosto fedele quella pensata per Virtua Tennis. Grazie ad appositi indicatori di potenza, il servizio può essere realizzato in tre modi diversi, permettendo così di impostare una strategia già dalle prime fasi di gioco, spostando successivamente i giochi sotto rete, a colpi di muri e schiacciate. L'elevata velocità di gioco e la frenesia di ogni sessione costringono il giocatore ad effettuare scelte repentine e a interpretare in modo fulmineo le intenzioni dell'avversario, spingendo quindi a tattiche sempre diverse. Un sistema di gioco così rapido e intuitivo offre il meglio di sé nella splendida modalità multigiocatore, dove fino a quattro avversari umani possono affrontarsi in sfide all'ultima schiacciata.

Dal punto di vista meramente tecnico Beach Spikers mostra qualità sorprendenti, grazie a una veste grafica di sicuro impatto e a un commento sonoro decisamente adeguato. Le spiagge che ospitano le partite sono state realizzate con estrema cura e con grande attenzione ai dettagli, e appaiono agli occhi dei giocatori colorate e realistiche. Gli sponsor all'interno del World Tour aggiungono ai campi chicche

La modalità Beach countdow è uno dei tre simpatici mini games disponibili nel titolo Sega.

È possibile alterare il look delle nostre ragazze in centinaia di differenti combinazioni.

COGLIERE LA PALLA AL BALZO

VIDEOGIOCHI IN RIVA AL MARE

Quale modo migliore di promuovere un titolo sportivo se non quello di farlo testare direttamente agli atleti interessati? Il Beach Volley World Championship, di tappa a Rodi, è stata l'occasione ideale per un simpatico evento targato Sega.

Il campionato mondiale di Beach Volley, ha fatto tappa dal 24 al 28 luglio sull'isola di Rodi, in Grecia, e Sega Europe ha colto la palla al balzo (mai come in questo caso tale espressione fu tanto azzeccata) per presentare al grande pubblico il suo titolo dedicato a questa disciplina. Caratterizzati da un clima di curiosità e generale stupore i momenti in cui è stato chiesto alle atlete in gara di cimentarsi con il titolo sportivo Sega su un Game Cube piazzato nella sala trofei del fabbricato vicino al campo di gioco. Ogni ragazza ha utilizzato la controparte virtuale preferita, selezionandone la medesima nazione di provenienza. I commenti positivi delle belle pallavoliste vertevano sulla spiccata sensazione di realismo di Beach Spikers e sul grande divertimento delle partite in multiplayer. Un punto di vista sicuramente importante per AM2, Sega ed Infogrames, che aggiunge valenza ad un titolo che lascerà un segno nel cuore degli amanti di questa disciplina. Per la cronaca, la formazione USA ha battuto l'Australia in una splendida finale.

di ogni sorta come, ad esempio, i giganteschi pupazzi gonfiabili presenti ai bordi della superficie sabbiosa (c'è anche Sonic!). Identico discorso per la realizzazione del pubblico sugli spalti, realizzato con l'ausilio di veri modelli poligonali (e non bieche textures) ed animato in maniera convincente e frenetica. Molto buona la realizzazione del manto sabbioso, sensibile ai movimenti delle nostre donzelle e del pallone. Per rendere nel migliore dei modi l'effetto della sabbia mossa dal vento, i programmatori hanno fatto largo uso di ottimi effetti particellari, ottenendo così risultati davvero sorprendenti. Altrettanto curate risultano le texture, fra le migliori apparse su Game Cube, e le splendide pallavoliste, caratterizzate da un look accattivante e da un design realistico e decisamente ammiccante. Se la domanda che vi state facendo riguarda la presenza o meno di un particolare "movimento balzellante" delle nostre ragazze virtuali, sappiate che per il momento tale feature rimane esclusivo appannaggio dei titoli Tecmo! Degni di nota sono anche gli effetti di luce, differenti a seconda dell'orario in cui viene disputata la partita, e la totale assenza di qualsivoglia aliasing o flickering. Tutto gira con una fluidità impressionante (60 fps), senza alcun compromesso da parte del performante hardware Nintendo.

Merito anche della fedele conversione operata da Infogrames per l'Europa, che gode di selettore della modalità 50/60 Hz e degli utili sottotitoli in italiano. Unica nota negativa dell'intero comparto grafico è il sistema di telecamere, non sempre precise e a volte fin troppo "dinamiche", che potrebbe confondere il giocatore quando si passa dalla visuale distante a quella ravvicinata. Il fattore longevità, grazie ai quattro livelli di difficoltà selezionabili e alla modalità quattro giocatori, si attesta su livelli più che buoni rendendo il titolo Sega uno di quelli che si lasciano piacevolmente rigiocare anche dopo mesi dall'acquisto.

A conti fatti Beach Spikers si mette in mostra grazie alle incredibili doti tecniche e alla giocabilità perfettamente bilanciata. Gli amanti dei giochi sportivi possessori di un Game Cube non possono lasciarselo sfuggire, soprattutto grazie alla divertentissima modalità multigiocatore e alle valide modalità in singolo.

Filippo Facchetti

CONTROL BOX

NINTENDO GAMECUBE

PLUS	MINUS
+ Ottima longevità in multiplayer	- IA del compagno virtuale troppo elevata
+ Graficamente stabile e fluido e con piccoli tocchi di classe	- Alcuni problemi con la telecamera virtuale durante i primi match
+ Editor completissimo	
+ Selettore 50/60 Hz	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	8
GLOBALE	8

Un degno rappresentate di una categoria sportiva che ha avuto molti pretendenti ma nessun vincitore, prima del titol Sega.

SLAM TENNIS

Riuscirà Infogrames ad annullare Namco e il suo Smash vincente?

Non c'è che dire, sembra proprio che sia arrivato il periodo d'oro delle simulazioni tennistiche. Titoli come Roland Garros 2002, Centre Court: Hard Hitter e, primo tra tutti, Namco Smash Court Pro Tournament hanno sicuramente saziato gli appetiti dei fanatici di questo genere. Ma Infogrames non sembra essere d'accordo e ci propone Slam Tennis, titolo che contiene alcuni spunti interessanti che lo diversificano dai giochi finora prodotti. L'acquisizione delle licenze di alcuni tennisti famosi come Yevgeny Kafelnikov, Carlos Moya e Tim Henmann indica l'assoluta serietà con cui la software house francese si è proposta sul mercato. Tra le sostanziali innovazioni presenti troviamo ben undici terreni di gioco disponibili, alcuni dei quali rappresentano un'assoluta novità; sarà infatti possibile giocare sulla spiaggia di Rio, in un nightclub a Parigi e persino in strada. Altra simpatica new entry è costituita dai numerosi mini giochi in stile Arkanoid, Tetris o Puzzle Bobble ai quali dovremo prendere parte nell'apposita modalità. Un esempio è il Bubble Bursting Bonanza, dove lo scopo è colpire con la pallina dei palloncini colorati in una determinata sequenza ed entro un tempo limite. Le altre tre modalità di gioco, "Arcade", "Esibizione" e "Campionato", sono quanto di più classico è possibile trovare in altri titoli del genere. Controllare i tennisti è piuttosto semplice e forse, proprio per questo aspetto, risulta meno appagante rispetto a titoli come Smash Court di Namco. In sintesi, bisognerà premere uno dei quattro tasti al momento giusto e cioè quando la pallina sarà il più vicino possibile al corpo del tennista. I colpi effettuabili non godono della varietà riscontrata in Smash Court e

spesso il loro direzionamento non sortisce gli effetti desiderati. Nonostante la presenza di qualche colpo spettacolare (vedi quello con la racchetta tra le gambe) la situazione non migliora affatto. Ogni personaggio possiede le proprie caratteristiche che influenzano il suo stile di gioco (ad esempio a rete o da fondo campo). Una barra sotto il nome di ogni atleta si carica ad ogni colpo effettuato; quando questa è piena è possibile esibirsi in un tiro speciale riconoscibile, oltre dalla sua pericolosità, anche da una scia colorata che avvolge la pallina. Il vincitore di uno scambio viene premiato dal mantenimento del livello raggiunto sino a quel momento dall'indicatore dei colpi speciali (ovviamente, quando si effettua la "special" il livello della barra viene azzerato). Avanzando vittoriosamente nelle differenti modalità è possibile sbloccare dei cheat, selezionabili dal menù delle opzioni. Il comparto grafico è discreto e ci mostra tennisti ben realizzati in quanto ad animazioni (sempre fluide e realistiche), ma non molto somiglianti alle controparti reali. Alcuni rallentamenti nel frame rate lasciano l'amaro in bocca e creano confusione durante il match. I terreni, purtroppo, non regalano quel senso di realtà che dovrebbero, risultando poco particolareggiati (pecca di cui soffrono anche gli stadi). Il non adeguato livello di dettaglio si riscontra soprattutto nel pubblico, composto esclusivamente da textures decisamente "piatte". Il testo su schermo, interamente tradotto in italiano, e la possibilità di giocare in quattro non risollevano le sorti di un titolo troppo carente sotto il punto di vista della varietà. In ogni caso, Slam Tennis di Infogrames non è interamente negativo: la sua immediatezza e la presenza dei divertenti sottogiochi potranno piacere a chi non è alla ricerca della perfezione simulativa. Chi invece ha già provato e apprezzato il pluri-citato Smash Court Pro Tournament di Namco, è meglio che rivolga altrove la sua attenzione.

Massimiliano De Ruvo

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Immediatezza	- Controlli semplicistici
+ Simpatici sottogiochi	- Grafica poco dettagliata
	- Frame rate ballerino

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	7
GLOBALE	6

Un titolo nella media che poco aggiunge agli innumerevoli giochi dedicati al tennis presenti su PS2. Namco rimane ancora in vetta.

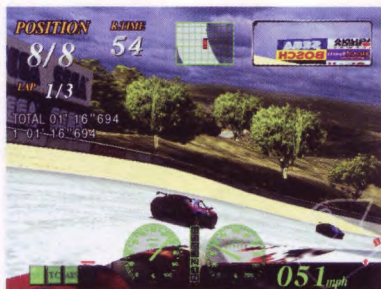
FERRARI F355 CHALLENGE

SEGA e AM2 presentano il loro approccio simulativo al mondo dei racing games

Voluto fortemente da un sempre più duttile Yu Suzuki, F355 fece la sua apparizione in versione arcade tre anni fa, non mancando di suscitare i contrastanti pareri dei frequentatori abituali di sale giochi. Per la prima volta, infatti, il modello di guida proposto in un titolo dalla obbligatoria fruizione repentina obbligava i giocatori ad un utilizzo ponderato di acceleratore e freno e ad un conseguente "periodo di apprendimento" quasi inopportuno per un racing game arcade. Quanti non volevano usufruire dei quattro aiuti automatici che il cabinato Sega poteva offrire alla semplice pressione dei tasti collocati sulla plancia di gioco, si ritrovavani a fare i conti con un titolo in grado di esaltare la bravura dei provetti piloti e penalizzare in maniera dura tutti coloro che si ritrovavano a percorrere troppo di frequente il bordo pista o a cozzare ripetutamente su muretti e vetture avversarie (senza, peraltro, inficiare la rappresentazione grafica delle stesse). La fisica e la dinamica della nostra vettura erano tali e quali alla controparte reale: ciò era reso possibile grazie al lungo lavoro di studio affrontato da Suzuki, all'opera su una reale Ferrari F355. Gli stessi circuiti erano fedeli riproduzioni dei più famosi autodromi del settore motoristico: Motegi, un ovale utilizzato per le gare Nascar e per la Formula Indy, Suzuka, presente anche in versione "short" e attualmente utilizzato nel Mondiale di Formula Uno e nel Moto GP, Long Beach, ancora un tracciato americano, riservato alle Stock Cars, e Sugo, pista asiatica dove si tiene il medesimo Gran Premio motociclistico.

Tutte le caratteristiche ludiche elencate, che hanno decretato la fama di F355 (fatta debita eccezione per lo spettacolare cabinato in cui risiedevano tre monitor collegati tra loro), sono state mantenute inalterate nella conversione per PS2. Interessante è la possibilità di alterare un numero impressionate di parametri relativi alla nostra vettura, prima e dopo la gara. Si potrà, infatti, regolare l'altezza della scocca, delle sospensioni e della barra stabilizzatrice, operare sulla campanatura e sulla convergenza, modificare l'inclinazione dell'alettone posteriore e il bloccaggio del differenziale, per non parlare della futile possibilità di selezionare il colore del nostro bolide o di registrare il nostro nome come pilota. Al termine di ogni gara sarà possibile visualizzare la telemetria del nostro veicolo in

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SEGA
SVILUPPATORE	AM2
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

L'agognata visuale esterna non giova alla visibilità del circuito.

un apposito grafico che ci permetterà di capire i nostri errori e trovare l'assetto più adatto alla prossima gara. Completa la lista delle features, il replay di fine corsa, ammirabile da tre inquadrature differenti.
Discorso completamente opposto per la realizzazione tecnica. F355 è un titolo nato su scheda Naomi e trasposto, la bellezza di due anni fa, su Dreamcast con risultati più che soddisfacenti. Dopo un'attesa così prolungata, era lecito attendersi perlomeno un titolo in grado di riproporre al pubblico la stessa accuratezza grafica ed eleganza dell'originale. A dire il vero, sarebbe stato auspicabile persino un upgrade cosmetico generale, in funzione delle maggiori capacità di calcolo dell'hardware PS2. Così non è stato.
AM2 dimostra per l'ennesima volta di non trovarsi a suo agio con l'emotional engine di casa Sony: se in Virtua Fighter 4, aliasing e downgrade di fondali e textures erano dettagli che potevano passare in secondo piano, in Ferrari F355 lo scempio digitale operato in sede di porting lascia davvero con l'amaro in bocca. Ad un aliasing persistente e, a tratti fastidioso, si aggiungono una deludente visualizzazione delle textures (ora meno dettagliate rispetto all'originale) ed un più che apparente ridimensionamento della palette dei colori, che perdono brillantezza e la vivacità che contraddistinguevano la controparte a gettoni. A poco serve l'unico palliativo inserito da AM2 per ovviare alle colpevoli carenze denotate in sede di programmazione: l'inedita visuale esterna sbandierata ai quattro venti nelle press release antecedenti l'uscita del titolo Sega risulta oltremodo inefficace per via della ridotta visibilità generata dall'opinabile angolo di visuale preposto. Si ha quasi l'impressione che l'unica differenza tra l'inquadratura esterna e quella dall'interno dell'abitacolo sia, appunto, la sola presenza del posteriore del nostro bolide sullo schermo. La fluidità di gioco, anche grazie al selettore della modalità 60 Hz presente all'avvio, si mantiene su livelli più che buoni (si toccano mediamente punte di 60 fps) seppur non costanti: in particolare, alla linea di partenza (probabilmente per via dell'elevato numero di vetture su schermo che l'engine 3D deve gestire) si riscontrano alcune insolite incertezze. Medesimo discorso per la modalità due giocatori: nonostante la presenza in video di soli due veicoli, si verificano in alcuni tratti di gara allarmanti rallentamenti. Detto del reparto cosmetico, spendiamo due parole anche per quello audio, davvero ben confezionato e gradevole. Seppur si faccia sentire l'assenza di qualsivoglia modalità 5.1 (il titolo Sega supporta la stereofonia), il rombo dei motori riproduce fedelmente il "canto" di una vera F355, con sommo gaudio da parte di chi scrive. La colonna sonora, composta da orecchiabili brani rock, entrerà a forza, dopo qualche giro di pista, nelle vostre orecchie, a meno che non siate detrattori del genere succitato. Mai come in questo caso, il fattore longevità è strettamente soggettivo: Ferrari F355 Challenge è uno di quei titoli in grado di ipnotizzare il giocatore alla ricerca della massima espressione di "simulazione di guida" o di far defilare a gambe levate l'amante di titoli più arcade come (paradossalmente) Gran Turismo 3. L'estremo realismo del game partorito dalla mente di Yu Suzuki, la sua curva di apprendimento, ripida ma appagante, la scarsa sensazione di velocità che si avverte nei primi momenti di gioco e la presenza di vetture tutte identiche tra loro (eccettuati

" AM2 dimostra per l'ennesima volta di non trovarsi a suo agio con l'emotional engine di casa Sony... "

colore e decorazioni della carrozzeria) potrebbero spaventare gli utenti meno smaliziati e dirottarli su altre produzioni. Oltre all'"Arcade" e al "Campionato", l'inserimento della modalità "Sfida Miglior Pilota", nella quale bisognerà correre mantenendo una condotta di gara pulita e vincente (pena l'inevitabile squalifica dovuta all'insufficiente ammontare di punti "esperienza"), è una geniale trovata che aggiunge diverse ore di vita al classico Sega. In breve, se avete amato F355 in sala giochi e siete disposti a sopportare qualche pecca grafica dovuta alla svogliatezza dei programmatori, questa conversione vi potrà soddisfare. A tutti gli altri, consigliamo di "provare prima di acquistare" (ove possibile): la fisica estremamente realistica delle vetture e la conseguente difficoltà nelle prime gare (nonostante gli aiuti della CPU) potrebbero risultare elementi deleteri per la pazienza degli utenti meno avvezzi al genere.

Giuseppe Nigro

Al termine di ogni gara sarà possibile ammirarne il replay da tre differenti visuali.

CONTROL BOX PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Estremo realismo	- Comparto grafico non all'altezza
+ Selettore 60 Hz	- Senso di velocità apparentemente limitato
+ Modalità "Sfida Miglior Pilota"	- Manovrabilità frustrante per i meno avvezzi
+ Menu in italiano	

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	6

Una conversione deludente di un arcade che lascia il segno per la sua estrema componente simulativa. Non per tutti.

GUN METAL

Goldrake e Mazinga morirebbero d'invidia se vedessero il nuovo lavoro di Rage Software

Gun Metal è un prodotto assolutamente nella media tanto dal punto di vista cosmetico quanto da quello puramente ludico, ma non per questo merita di essere scartato a priori in favore di titoli di maggior rilievo. Nel prodotto Rage vestiremo i panni di un capace pilota duramente addestrato per comandare un nuovo tipo di arma in grado di risollevare le sorti di un furioso conflitto, scoppiato tra gli abitanti della colonia terrestre Helios ed una misteriosa fazione avversaria. Sfruttando l'incredibile potenziale bellico del mezzo tecnologico a nostra disposizione, dovremo portare a compimento una serie di missioni incentrate sulla distruzione diretta degli avversari o sulla difesa di particolari strutture, accomunate dallo scopo di portare a casa la pelle. L'impresa sarebbe assolutamente disperata se non fosse per la grande versatilità dell'arma a nostra disposizione denominata Havoc: un mezzo ipertecnologico in grado di mutare a piacimento la sua forma da potente robot antropomorfo a rapido jet, garantendo un perfetto bilanciamento tra rapidità e potenza di fuoco. Nonostante le missioni non richiedano un particolare impegno strategico, il corretto utilizzo del proprio mezzo si mostra fondamentale fin dalle prime battute di gioco. Mentre, infatti, nella configurazione antropomorfa saremo meno vulnerabili ai colpi avversari grazie agli scudi energetici e potremo godere di una maggior potenza di fuoco, passando alla modalità jet avremo dalla nostra un maggior dinamismo ed una velocità estremamente elevata. Tecnicamente parlando il titolo Rage si attesta su buoni livelli con modelli poligonali ben definiti e caratterizzati e una pulizia grafica degna di lode. Il design dello stesso mech e dei mezzi avversari, di contro, appare eccessivamente "occidentale" e potrebbe deludere gli amanti estremi di saghe quali Macross e Gundam. In ogni caso, è questione di gusti personali. Gli ambienti appaiono ricchi di dettagli e curati in ogni minimo particolare, con paesaggi rigogliosi totalmente interattivi e superbamente realizzati. Nel corso delle missioni ci troveremo a sorvolare

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPARATUTTO/AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	RAGE SOFTWARE
SVILUPPATORE	RAGE SOFTWARE
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Il design del mech fa rimpiangere quello di famose saghe nipponiche come Macross.

Molto ben delineati i paesaggi, che si lasciano ammirare per il loro elevato dettaglio.

> **"...senza rinunciare a un motore grafico quasi costantemente ancorato ai 60 fps, salvo alcuni casi limite nelle situazioni più concitate..."**

terreni di ogni genere, con grande soddisfazione per il giocatore. Ogni elemento grafico è stato realizzato con estrema cura, sfruttando la vasta gamma di effetti a cui la console Microsoft ci ha abituato. La qualità delle texture, tutte sapientemente rifinite dall'uso del bump mapping, è sicuramente ottima, così come la cura riposta nei numerosi effetti di luce e trasparenza, tutto senza rinunciare a un motore grafico quasi costantemente ancorato ai 60 fps, salvo alcuni casi limite nelle situazioni più concitate e durante lo spostamento laterale della visuale di gioco. Discorso a parte per l'anti aliasing utilizzato dai programmatori con estrema maestria e capace di garantire una definizione raramente vista in un videogioco per console. Ciò che invece non convince pienamente è la gestione del modello fisico, troppo "leggero" per un titolo basato su mech di svariate tonnellate di peso. Controllando l'Havoc nella configurazione antropomorfa, infatti, non si può non rimanere delusi dall'eccessiva leggerezza dei suoi movimenti, paragonabili più a quelli di un atleta professionista che a quelli di una macchina da guerra di quelle dimensioni.

Il mech in forma di caccia d'assalto, con tanto di *bump-mapping* sulla cromatura.

Brutte notizie per quanto riguarda il comparto sonoro, caratterizzato da musiche anonime e da effetti comunque soddisfacenti, ma completamente rovinato da una pessima localizzazione. I dialoghi sono stati interamente doppiati in italiano, è vero, ma l'interpretazione dell'attore che accompagna le fasi salienti del gioco è a dir poco scandalosa, tanto da non permettere il benché minimo coinvolgimento da parte del giocatore. Trovarsi fra decine di mezzi avversari e sentirsi incoraggiati da una voce piatta e priva di un qualunque coinvolgimento emotivo di certo non aiuta.

Dal punto di vista della giocabilità, Gun Metal si distingue grazie a una struttura ideata in modo tale da costringere il giocatore a utilizzare equamente entrambe le configurazioni dell'Havoc, proprio nel tentativo di inserire un pizzico di strategia in un titolo altrimenti troppo monotono. Ogni missione ci catapulterà immediatamente nella mischia, gettandoci fin dall'inizio in situazioni disperate in mezzo a orde di agguerriti nemici. Per sopravvivere e portare a termine ogni missione saranno necessari numerosi tentativi, utili alla comprensione del territorio circostante e della tempistica giusta per non assistere alla distruzione di importanti strutture da difendere. Per permettere di svolgere con maestria tutte le manovre rese possibili dall'Havoc, gli sviluppatori hanno studiato una serie di configurazioni per il sistema di controllo adatte a ogni giocatore, modificando l'ottima distribuzione dei comandi già presente in Halo.

Purtroppo l'esperienza di gioco offerta da Gun Metal non è supportata da una longevità soddisfacente. L'esiguo numero di missioni, unito alla scarsa varietà delle stesse, garantiscono poco più di 5 ore di gioco, decisamente poche, considerando il costo medio di un videogioco. Inoltre l'assenza di opzioni particolari e bonus nascosti, unita al pessimo lavoro di localizzazione svolto anche nella traduzione del libretto di istruzioni, finiranno per scoraggiare gli utenti alla ricerca di un prodotto curato non solo dal punto di vista estetico. Gun Metal si dimostra quindi un titolo dalle buone caratteristiche tecniche, caratterizzato da una giocabilità coinvolgente, ma fortemente limitato dal pessimo lavoro di localizzazione e dalla ridotta longevità.

Filippo Facchetti

CONTROL BOX — XBOX

PLUS	MINUS
+ Realizzazione tecnica discreta	- Design del mech e degli avversari "troppo" occidentale
+ Molto buono il dettaglio degli ambienti	- Doppiaggio squallido
	- Longevità non elevata

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	5
SONORO	4
GLOBALE	6

Rage non stupisce. Dopo una lunga gestazione, Gun Metal risulta un titolo soltanto sufficiente e poco longevo.

STUNTMAN

Reflections e giochi di guida "alternatvi": un binomio che prosegue anche su PS2

Prima di iniziare la disamina del titolo distribuito da Infogrames, è doveroso soffermarci sui loro sviluppatori. I Reflections, capeggiati da Martin Edmonson (che abbiamo intervistato nel numero 5 di *Evolution*), sono un team molto noto ai vecchi possessori di Amiga 500: loro, infatti, sono gli autori del mitico "The Shadow of the Beast" uscito 13 anni or sono per il 16 bit di Commodore e convertito per un nugolo impressionante di altre piattaforme. Tra gli altri giochi da loro realizzati ricordiamo: Brian the Lion e Awesome per Amiga, Destruction Derby 1 e 2 e Driver 1 e 2 per PSOne, serie che li ha riportati in auge dopo un lungo periodo di semi-anonimato.
Proprio la prima cosa che mi è saltata all'occhio quando ho visto Stuntman è stata l'incredibile somiglianza con gli ultimi due titoli citati. L'engine e la grafica sembrano gli stessi, con le ovvie differenze nel dettaglio e nell'aggiornamento dello schermo. Questo non è certo un complimento per Martin e il suo team. Le vetture sono disegnate con particolare cura e i fondali risultano solidi e dettagliatissimi. Non altrettanto solido è il frame-rate, mediamente ancorato ai 25 fps ma capace di scendere drasticamente durante le situazioni più complesse. Frequenti e prolungati i caricamenti, che spezzano il ritmo di gioco. Gli effetti degli incidenti sulle vetture sono ricreati in modo verosimile; merito degli ottimi algoritmi di fisica simulata realizzati dagli sviluppatori, che hanno richiesto più di due anni per essere perfezionati. Si può notare come diverse parti della vettura (ruote, parafanghi o piccoli frammenti) cedano agli schianti, rimbalzando e rotolando sulla strada. Il sonoro si avvale di buone musiche e ottimi effetti (soprattutto quelli degli incidenti). Il discorso sullo stile di guida ci porta nuovamente verso Driver, quindi decisamente arcade-oriented ma non per questo meno appagante. I controlli ad esso adibiti comprendono pochi comandi da padroneggiare: acceleratore, freno e freno a mano. Le similitudini però finiscono qui, infatti Stuntman non prevede missioni cittadine fatte di inseguimenti e fughe mozzafiato, ma ci mette nei panni di uno stuntman intento a svolgere il suo lavoro sui set di 6 differenti film ambientati in varie locations tra cui i set di New York, Londra e Bangkok. Tra le tre modalità di

DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	RACING
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	REFLECTIONS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Il risultato dei nostri sforzi: occhio alla testa!

Proprio il tempo è un grave limite alla giocabilità, in quanto restringe enormemente i nostri movimenti...

gioco abbiamo: "Carriera", "Costruttore" e "Giochi di Guida". La modalità costruttore è in realtà un completissimo editor che ci consentirà di sviluppare un'arena in cui eseguire spettacolari acrobazie a bordo dell'auto che preferiamo. All'inizio la scelta della vettura e degli oggetti da inserire è piuttosto misera, ma progredendo nel gioco sarà possibile sbloccare una grande quantità di altre vetture e strutture. I "Giochi di Guida" sono composti da una serie di prove da affrontare, si va dai test di precisione a quelli di velocità, sino ad arrivare ai più pericolosi e divertenti stunt-test. Il gioco vero e proprio è costituito dalla modalità "Carriera": questa prevede lo svolgimento in sequenza di scene in cui, a bordo della nostra vettura, dovremo adempiere ad una sorta di copione. Per conseguire un ciak ben riuscito, è necessario seguire le istruzioni del "coordinatore" e compiere le giuste manovre, che prevedono l'abbattimento di barili, scatole e casse poste sulla strada, pericolosi sorpassi, salti su rampe e sfondamenti di vetrate in puro stile Starsky & Hutch o The Duke of Hazzard. Per facilitare il nostro compito, delle icone saranno posizionate sul tracciato in prossimità degli oggetti o delle locations con cui interagire. La cosa fondamentale cui prestare attenzione è il limite di tempo entro il quale terminare la scena: non solo dovremo eseguire tutte le manovre richieste, ma saremo altresì costretti ad essere piuttosto celeri, cosa che si traduce nella costante pressione dell'acceleratore. Proprio il tempo è un grave limite alla giocabilità, in quanto restringe enormemente i nostri movimenti e ci costringe ad eseguire le manovre senza avere un minimo di libertà nell'azione. Altra pecca non indifferente è costituita dagli ostacoli da evitare, infatti questi ultimi sono posti sul set in modo alquanto infido, nella maggior parte dei casi non possiamo accorgerci della loro presenza se non all'ultimo momento. I risultati di tutto ciò sono facilmente intuibili: in pratica ci toccherà ripetere la stessa scena parecchie volte, almeno fino a quando non avremo imparato a memoria tutto il percorso. Inutile dire che ciò rende il tutto decisamente frustrante e noioso. Il problema è che in Stuntman dobbiamo fare solo questo, le uniche cose che variano di volta in volta sono la vettura da guidare e il set del film in cui si opera. Immaginate di dover affrontare le stesse scene per centinaia di volte compiendo sempre le stesse azioni (proprio come in un vero film, d'altronde). Il fatto è che un videogioco non è un film e al giocatore dovrebbe essere lasciato un po' di libero arbitrio senza costringerlo all'esaurimento dovuto alle noiose ripetizioni e ad altrettanto noiosi caricamenti tra un Game Over e l'altro. Con una giocabilità così ripetitiva, e nessuna modalità multigiocatore implementata, non c'è nulla che riesca e risollevare le sorti del titolo, neanche l'ottimo editor delle arene e una struttura grafica di tutto rispetto. Peccato davvero, purtroppo non basta avere idee innovative per creare un ottimo prodotto, bisogna anche saperle sfruttare al meglio. Un'altra idea potenzialmente valida rovinata da una pessima realizzazione dell'aspetto più importante: la giocabilità.
Scambierei volentieri quattro chiacchiere con i play-tester di Reflections a riguardo!

Massimiliano De Ruvo

Grazie al potente e duttile editor presente, potremo realizzare gli stunt più spettacolari in pochi minuti.

Come potete osservare dalle immagini, il dettaglio grafico e le textures non sono da urlo...

ENCLAVE

Un gioco d'azione che ricorda un FPS è il primo titolo degli Starbreeze Studios per Xbox

Cavalieri impegnati nell'eterna lotta tra bene e male, mostri di ogni genere, magie, armi e armature. Elementi di tale rango hanno sorretto decine di titoli ispirati a mondi fantasy più o meno credibili, catturando l'interesse di numerosi giocatori appassionati di giochi di ruolo e degli stereotipi fissati dal popolarissimo Dungeons & Dragons. Sviluppato dal team svedese Starbreeze, Enclave ricalca le orme di prodotti quali Baldur's Gate Dark Alliance e Diablo nel tentativo di offrire ai possessori della console Microsoft una esperienza di gioco dalle tinte simili, ma maggiormente votata all'azione. La trama vede la magica terra di Enclave devastata da un cataclisma che la scinde in due metà. Nell'una prosperano le creature della Luce, votate al bene, nell'altra agiscono i maligni delle Tenebre. Col passare dei secoli, le due superfici lentamente si ricongiungono, annullando di fatto il confine "vincolato" tra bene e male. L'invasione del reame di Celenheim da parte degli oscuri Dreg'Atar diverrà pretesto per il nostro agire. Enclave si presenta ai giocatori come un action-game dall'ispirata ambientazione fantasy, disseminato di riferimenti al genere degli sparatutto in prima persona. Tanto il sistema di controllo quanto la struttura dei livelli, infatti, ricorda molto da vicino quella dei più blasonati FPS (a dire il vero, il titolo Swing fu concepito, inizialmente, come tale). La possibilità di cambiare in qualunque momento la visuale da quella in prima a quella in terza persona soddisfa ogni tipo di giocatore e permette di avere una chiara visione di gioco in qualsiasi situazione. Scopo finale è portare a termine le missioni (24 in totale, 12 per clan) affidate al nostro alter ego digitale, sopravvivendo ai massicci attacchi da parte dei numerosi nemici ed esplorando le ambientazioni alla ricerca di tesori inestimabili e di equipaggiamenti sempre più potenti con cui armarci. Prima di cominciare la nostra avventura, dovremo selezionare la classe per il nostro personaggio tra le 6 disponibili (che diverranno 12 una volta conclusa la campagna del bene). Nonostante la natura estremamente dinamica e frenetica della struttura di gioco, grande spazio è lasciato a una componente più ragionata, tanto che il giocatore avrà bisogno di tutte le proprie abilità di stratega per superare situazioni particolarmente ostiche. Gettarsi a capofitto tra i nemici vuol dire, la maggior parte delle volte, andare incontro a morte certa e al conseguente fallimento della missione in corso. Per questo dovremo tentare di accumulare più denaro possibile durante le nostre esplorazioni, in modo da acquistare gli armamentari più utili e funzionali per il prosieguo della nostra avventura. Se i primi livelli risultano piuttosto semplici da portare a termine, quelli più avanzati vi faranno sudare le classiche sette camicie, costringendovi a ripetere decine e decine di volte lo stesso passaggio.

Il sistema di combo appare estremamente semplice e intuitivo, e permette di eseguire con facilità un discreto numero di attacchi differenziati a seconda della scelta del personaggio. Là dove alcuni sono maggiormente portati all'uso delle armi da mischia quali spade e asce, altri offrono il meglio nei combattimenti a distanza con archi, balestre e incantesimi.

Il sistema di controllo risulta ben studiato e permette di realizzare la maggior parte delle azioni con estrema semplicità, rendendo così l'assenza di configurazioni alternative meno grave del previsto.

Dal punto di vista tecnico Enclave si dimostra in linea con la maggior parte dei prodotti Xbox, con una grande pulizia di immagine e un abbondante utilizzo di effetti grafici e di illuminazione dinamica in tempo reale. Le texture, sempre definite e ben colorate, arricchiscono notevolmente le ambientazioni ispirate e ben progettate in cui si muove il giocatore, garantendo un elevato grado di coinvolgimento e offrendo uno spettacolo visivo decisamente accattivante. E proprio il movimento è uno dei punti negativi del titolo Swing: ad un frame rate fluido durante la corsa o la camminata, si aggiungono alcune fastidiose incertezze durante i movimenti di rotazione o nelle situazioni ove sono presenti troppi avversari. I modelli poligonali dei mostri e delle creature che popolano ogni livello presentano animazioni non sempre all'altezza ma comunque discrete. La gestione della telecamera virtuale è stata realizzata in modo da offrire sempre al giocatore la miglior visuale possibile, e anche se a volte tutto può apparire caotico e confusionario, il risultato finale è

DISTRIBUTORE	CIDIVERTE
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	SWING
SVILUPPATORE	STARBREEZE ST.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

ENCLAVE

L'ottimo dettaglio grafico mostra finalmente di cosa è capace Xbox se spremuto a dovere.

sicuramente apprezzabile. È opportuno segnalare come, a differenza della luce delle torce, i bagliori prodotti dalle frecce incendiarie e dagli incantesimi non si proietti in tempo reale sull'ambiente circostante, come accade ad esempio in Baldur's Gate Dark Alliance.

Il comparto audio di Enclave offre alcune delle musiche sinfoniche più evocative mai apparse in un gioco fantasy che, unite a un doppiaggio inglese ben recitato e interpretato, contribuiscono ulteriormente a creare un'atmosfera capace di coinvolgere e rapire il giocatore. Peccato manchino i sottotitoli in italiano promessi da CiDiverte.

A livello di gameplay il titolo risulta indubbiamente godibile e interessante, nonostante presenti un difetto tutt'altro che trascurabile: i salvataggi. In Enclave non è prevista la possibilità di salvare nel corso di una missione, con il risultato di dover completare ogni livello senza possibilità di pause. Tale lacuna mostra tutta la sua misura nel momento in cui ci si rende conto dell'elevato livello di mortalità dovuto a un tasso di difficoltà elevato e comunque mai clemente con il giocatore. I combattimenti si riducono troppo spesso ad una sequela di "attacco-passo indietro-attacco" per le armi bianche e di "attacco-passo indietro-ricarica-attacco" per le armi da lancio. Frustranti come non mai i duelli corpo a corpo, che risultano troppo spesso impari. Se questo da una parte può influire positivamente sulla longevità del prodotto, dall'altra rende le partite estremamente frustranti. Non fa certo piacere dover ricominciare una missione dall'inizio a causa di un errore banale o di una trappola di cui si ignorava la presenza.

Sul fronte longevità il titolo Starbreeze si assesta su livelli decisamente elevati, paradossalmente proprio grazie al livello di difficoltà a dir poco proibitivo, ma anche al buon numero di missioni: 14 dalla parte delle forze del bene, 13 al fianco del lato oscuro e 3 sfide di sopravvivenza, che garantiranno svariate ore di divertimento a patto che si superi la frustrazione data dal sistema di salvataggio.

A conti fatti Enclave risulta essere un titolo piacevole, tecnicamente molto valido, ma minato da un difetto che ne influenza negativamente la giocabilità. In ogni caso, visto la penuria di action-game degni di nota, vale la pena prenderne in considerazione l'acquisto.

Filippo Facchetti

Il sistema di combattimento è a volte frustrante.

PROJECT ZERO

Tecmo ci porta nell'inquietante maniero Himuro, alle prese con fantasmi e fotografie...

Una macchina fotografica, una giovane ragazza alla ricerca del fratello ed un castello infestato da anime dannate. Questi gli ingredienti salienti della nuova, interessante produzione Tecmo, distibuita in Europa grazie agli sforzi di Wanadoo Edition. La storia alla base della vicenda, svelata dalle numerose sequenze in FMV, presenti prima e durante il gioco (e sottotitolate in italiano), narra del viaggio di Miku alla ricerca del fratello Mafuyu, scomparso misteriosamente all'interno di Palazzo Himuro, un antico maniero apparentemente abbandonato da anni. Qui Miku rinverrà un quaderno di appunti del fratello e la sua macchina fotografica. Progredendo nell'esplorazione, la trama si dipanerà in maniera sorprendente e ci metterà a conoscenza degli angoscianti e terribili rituali Shinto che gli abitanti del castello erano soliti perpetrare ai loro adepti. Molto gradevoli e ben realizzate, queste sequenze denotano un taglio nettamente cinematografico e si avvalgono di effetti speciali quali noise filtering, fuori fuoco, flash back in bianco e nero che aumentano il senso di "appagante disagio" in cui versa l'ammaliato giocatore. La giovane ed indifesa Miku, si troverà, suo malgrado, a doversela vedere con gli spiriti delle vittime che aleggiano nel maniero e che altro non vogliono se non trascinare nella loro sofferenza la piccola orientale. A differenza di titoli quali lo "splatteroso" Resident Evil o il meno truculento Silent Hill, per sconfiggere le creature del buio, non disporremo di una *Santa Barbara* allestita all'occasione dagli sviluppatori, ma della semplice macchina fotografica rinvenuta ad inizio vicenda. Avvistato un fantasma, sarà sufficiente direzionargli contro l'apparecchio e schiacciare l'apposito tasto per ritrovarsi in una visuale in prima

DISTRIBUTORE	WANADOO/C.T.O.
GENERE	AVVENTURA
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	TECMO
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

A quanto sembra, la dolce Miku ha subito un leggero restyling rispetto alla versione orientale.

La stanza delle bambole, una delle numerose ed inquietanti locations del titolo Tecmo.

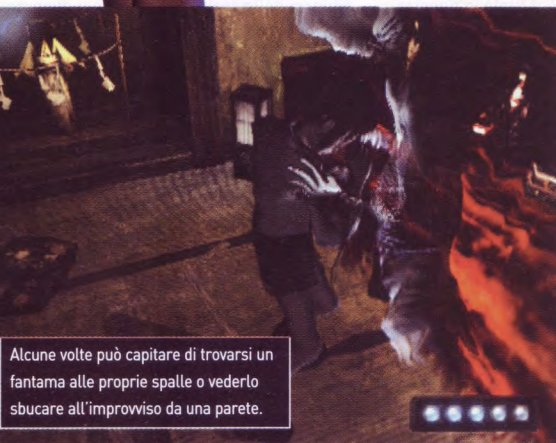
"Le capacità della nostra inusuale arma, potranno essere accresciute grazie a preziosi talismani disseminati nei livelli...

persona che ci consentirà di prendere meglio la mira e fare... clic. Maggiore sarà la "porzione di entità" fotografata dal nostro obbiettivo, più alto sarà il danno da noi infertole. Le capacità della nostra inusuale arma, potranno essere accresciute grazie a preziosi talismani disseminati nei livelli e ad utili pellicole in grado di scaturire effetti devastanti sulle malcapitate creature. Purtroppo, proprio nel sistema di attacco, si denotano i pochi problemi del titolo Tecmo: è innegabile come un tale approccio al combattimento sia quanto meno originale, ma è altrettanto vero che alla lunga, lo stesso si rivela frustrante e parzialmente incompleto.

Nonostante i fantasmi siano in grado di teletrasportarsi alle nostre spalle (in tal caso alla pressione del tasto triangolo potremo effettuare un rapido giro su noi stessi) e passare attraverso i muri, si finisce spesso per utilizzare la stessa tattica per eliminarli: camminare a marcia indietro e fare fuoco. Sarebbe stato apprezzabile il variare maggiormente i combattimenti costringendo, ad esempio, Miku a far uso di muri e specchi per deflettere i suoi "scatti", anche perché non è che gli enigmi di gioco risultino troppo impegnativi (non si va oltre il classico "prendi la chiave A per aprire la porta B").

Tecnicamente, Project Zero mostra un sapiente utilizzo di luci ed ombre ed una fluidità di gioco inalterata rispetto alla versione NTSC grazie all'inserimento del selettore della modalità video. Gli ambienti, anche se molto scuri, presentano ottime textures, minuziosamente dettagliate che la luce emessa dalla torcia della giovane Miku illumina sapientemente. Suggestiva la realizzazione dei fantasmi, per via di una serie di trasparenze e di effetti che rendono quasi reale la sensazione di trovarsi al cospetto di un'entità sovrannaturale. Pollice verso per l'animazione della protagonista, lenta come una tartaruga delle Galapagos anche quando si decide di utilizzare il tasto deputato alla corsa. Ottimo il comparto audio: ad una colonna sonora che lascia ampi (e voluti) vuoti durante la nostra esplorazione, si aggiungono le grida e le voci provenienti dall'oltretomba che riescono ad incutere una certa riverenza verso il titolo Tecmo e ad incutere il senso di terrore necessario ad immergere il giocatore nell'ottica di gioco.

Project Zero ha tutto ciò che basta per sedurre gli appassionati di Survival Horror: un ambientazione angosciante, una realizzazione tecnica senza incertezze ed una trama in grado di farvi rimanere incollati al teleschermo sino al completamento dell'avventura. Completamento che avverrà, purtroppo, dopo sole otto ore di gioco, a meno che non vogliate prolungare la vostra esperienza di gioco, catturando tutti i fantasmi presenti nelle locations. Se sarete tanto bravi da riuscirvi, potrete sbloccare la modalità di difficoltà "Nightmare" anche se non sappiamo quanto potrà interessarvi l'idea di rigiocare una storia di cui ormai saprete tutto.

Stefano Manin

Alcune volte può capitare di trovarsi un fantasma alle proprie spalle o vederlo sbucare all'improvviso da una parete.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Selettore 50/60 Hz	- Sistema di combattimento originale ma poco duttile
+ Uno scenario affascinate e drammatico	- Longevità non troppo elevata
+ Realizzazione tecnica di tutto rispetto	- Lentezza cronica della protagonista
+ Comparto audio coinvolgente	

	Voto
GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Visto che la saga di Resident Evil per il momento è esclusiva di Game Cube, gli amanti dei survival horror potranno divertirsi con il titolo Tecmo.

La caratterizzazione dei personaggi riprende fedelmente quanto di buono ammirato nel manga originale di Araki.

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE: THE GOLDEN WHIRLWIND

Capcom e Araki di nuovo insieme, in un nuovo picchiaduro dedicato al mondo di Jo-Jo

● IMPORT

DISTRIBUTORE	CAPCOM
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Dopo un interessante picchiaduro 2D ad incontri tratto dalla celebre terza serie e nato dal connubio Capcom/Araki (uscito nel 1998 in versione Coin-Op e convertito, poi, per PSX e Dreamcast) la casa di Osaka sviluppa e distribuisce "The Golden Whirlwind" realizzato questa volta per PS2. Il titolo in questione altro non è che una fedele trasposizione digitale degli eventi vissuti da Gio-Gio (Giorno Giovanna) e dalla sua compagnia: un gruppo di ragazzi che tentano di raggiungere i vertici dell'organizzazione criminale Passione, come narrato nella quinta serie, ambientata in Italia.

Strutturalmente, Capcom propone finalmente un qualcosa di inedito: una lunga narrazione,composta da tavole in puro stile manga (integrate dalle voci dei personaggi rappresentati) alternate a sezioni picchiaduro dove avremo modo di sfoderare finalmente i nostri Stand. Per quanti non avessero idea di cosa questi siano, vi basti considerarle come delle "entità", manifestazioni del potere mentale e della personalità dell'individuo che donano abilità speciali ai portatori e ne esaltano le doti fisiche.

Affrontando il "Super Story Mode" prenderemo parte ad un totale di 11 eventi, traducibili in combattimenti ambientati in stage a scorrimento multidirezionale: in base allo svelarsi della trama narrata da interminabili sequenze in real time (fortunatamente skippabili), impersoneremo di volta in volta uno dei personaggi della serie, scontrandoci con temibili avversari e cercando di soddisfare le condizioni necessarie al prosieguo della narrazione. Potremo decidere di "sfoderare" il nostro Stand con L1, utilizzandolo finché la sua barra di vitalità (posta sopra a quella della nostra energia) non raggiunga il fondo. Gli attacchi speciali e le combo performabili varieranno proprio in base allo Stand; un utilizzo ragionato del nostro Golden Experience o di Purple Haze eviterà brutta sorprese.

Capcom non avrebbe potuto scegliere di meglio se non il cel shading, per visualizza-

Le animazioni dei protagonisti sono state realizzate con la consulenza dello stesso Araki e risultano particolari e gradevoli.

re un titolo del genere: si ha davvero la sensazione di trovarsi all'interno del fumetto, grazie alla fedele realizzazione delle locations (complete di elementi interattivi) e dei personaggi dalla solida e dettagliata animazione. Da apprezzare i modelli poligonali colorati e dal tipico design "arakiano" al pari degli Stand, impreziositi da ottimi effetti di luce e trasparenze. Il fastidioso ed ormai cronico aliasing della console Sony costituisce purtroppo l'unico neo dell'ottimo comparto grafico.

Altro punto a favore risulta l'accompagnamento sonoro, con musiche godibili e mai frustranti, oltre all'accurato doppiaggio, purtroppo completamente in giapponese.

Buona la giocabilità, seppur non perfetta: portatori e Stand si controllano con estrema facilità e precisione, anche se una maggiore varietà di azioni possibili ed un sistema di telecamere più rapido nelle inquadrature

IL BIZZARRO MONDO DI JO-JO

BRUNO BUCCIARATTI, ABBACCHIO E NARANCIA

Hirohiko Araki, eccentrico "mangaka", nato il 7 giugno del 1960 in Giappone, è salito alla ribalta (non solo in terra natia) grazie al manga di Jo-Jo, edito, per la prima volta, nel 1987. "Jo-Jo no Kimiyona Boken", è soltanto la prima parte di una saga che va avanti ormai da più di dieci anni. Pubblicata sulla rivista "Shonen Jump", sia da noi che in terra nipponica, ha raggiunto ormai la VI serie. Particolarità della creazione di Araki è la presenza degli Stand, vere entità che aiutano i nostri eroi durante gli scontri e che prendono i nomi di cantanti e gruppi musicali realmente esistenti (Araki è un patito della musica rock). La trama di questo manga "generazionale" ruota attorno ad una misteriosa maschera di pietra, che permette a chi la indossa di divenire un essere immortale (previo sacrificio di sangue). Il videogioco Capcom che trovate recensito in queste pagine, ripropone le vicende della V serie, completamente ambientata in Italia (tra le altre cose, Araki ama molto il nostro Paese) dove personaggi dai nomi assolutamente fuori di testa (Giorno Giovanna a parte, vanno sicuramente citati Luca il Lacrimoso, Bruno Bucciaratti, Abbacchio, Mista, Narancia e Fugo) si ritrovano all'interno di una organizzazione criminale denominata "Passione" dedita ad attività non proprio "legali"... Prima di questo, furono sviluppati due videogames basati sulla III serie di Jo-Jo (forse la più famosa): uno per Super Nintendo (Jo-Jo No Kimyou Na Bouken, 1988 - Cobra Team) ed uno in versione arcade (Jo-Jo Bizzarre Adventures, Capcom - 1998), convertito, poi, per PSX e Dreamcast.

sarebbero state ben accette. Interessante il sistema adottato dalla Capcom per sbloccare i diversi segreti del gioco: ogni volta che supererete un evento, sarete valutati in base al comportamento tenuto, al tempo impiegato,all'energia conservata ed ai secret factors. Questi ultimi, quattro per ogni combattimento, potranno essere ottenuti compiendo esattamente le azioni descritte da Araki nell'omonimo fumetto: in breve, il vostro alter ego digitale dovrà comportarsi alla stessa maniera descritta nel manga in quella stessa situazione. In base a questi parametri, otterrete delle lettere di valutazione (da E ad S) e relativi punteggi. Questi vi consentiranno di riempire la barra delle Giogio Abilty presente nel menu principale e di sbloccare i numerosi extra presenti. Tra i tanti, segnaliamo una versione alternativa dello story mode e diverse gallery. La pecca principale che si può imputare al titolo Capcom è sicuramente la mancanza di una modalità due giocatori: nonostante la sua natura di "manga interattivo", è incredibile notare come Capcom non abbia voluto/saputo/potuto implementare un opzione che avrebbe prolungato di molto la mediocre durata di vita dello stesso. Note di disappunto destano alcune scelte di Capcom relative alle prove da affrontare durante i diversi livelli: pensate che in ben tre stage saremo costretti a giocare con le direzioni destra e sinistra invertite!

Jojo's Bizarre Adventure: The Golden Whirlwind va di diritto a collocarsi tra i pochi validi titoli dedicati ad un manga: questa nuova produzione Capcom si contraddistingue per l'estrema fedeltà all'opera di Hirohiko Araki e per una realizzazione tecnica assolutamente di prim'ordine. Un must per i fan della saga soprattutto per le atmosfere ricreate e le numerose chicche extra presenti; gli altri troveranno un titolo divertente e discretamente impegnativo, garantisce Capcom.

Simone Menghini

WAY OF THE SAMURAI

Spike e Aquire portano Itto Ogami su PS2

Way of the Samurai, ultimo titolo di Spike sviluppato da Aquire (autori del più famoso Tenchu) è un picchiaduro piuttosto atipico, in cui, nei panni di un prode samurai, dovremo porre fine alla sanguinosa faida tra il clan Akadama e la famiglia Kurou. La storia è ambientata in una piccola zona del Giappone del 1800, epoca che vide il declino della casta dei samurai. L'atipicità del game play risiede nella possibilità di interagire con tutti i personaggi che incontriamo e di compiere scelte che vanno a modificare l'evolversi della storia. Un esempio lo abbiano sin dall'inizio, quando saremo a cospetto di un gruppo di loschi figuri capeggiati da un samurai dalle braccia tatuate. I tipi in questione sono intenti a molestare una dolce fanciulla; a noi la scelta di intervenire, unirci a loro o lasciarli passare indisturbati. Ogni opzione porterà ad una differente evoluzione del "path". Ma partiamo dall'inizio: inserito il DVD, una splendida intro precalcolata ci mostra tutti i protagonisti del gioco impegnati in duelli mozzafiato, il tutto accompagnato da un'atmosferica colonna sonora dall'arrangiamento quanto mai originale. Nel menu principale troviamo, oltre alle solite opzioni, altre due voci: "allenamento", "comincia dall'inizio" e "carica partita". La prima ci consente di familiarizzare con i controlli e con le tecniche di combattimento del nostro personaggio, mentre la seconda rappresenta il gioco vero e proprio. Prima di iniziare a giocare dovremo, però, caratterizzare il nostro alter ego scegliendone nome, volto, abbigliamento e arma da usare. Volto e kimono constano di tre possibili scelte, mentre è presente una sola spada selezionabile. Progredendo nel gioco sarà possibile sbloccare altre armi, volti e costumi, nonché modalità di gioco aggiuntive come il VS mode. WOTS si avvale di una visuale in terza persona, quindi dietro le spalle del protagonista. Inizialmente i controlli risultano ostici e già al primo scontro sul ponte vi capiterà di essere sconfitti ripetutamente (almeno nelle modalità "normale" e "difficile"). Si capisce subito che un po' di pratica è indispensabile per ottenere qualche risultato positivo. La difficoltà maggiore è costituita dall'assimilazione del buon numero di mosse disponibili e dal loro corretto utilizzo. È fondamentale, ad esempio, imparare a bloccare i colpi con il tasto R1 e nel contempo sbilanciare il proprio avversario o aprirne la guardia. Le tecniche da utilizzare in combattimento variano in funzione della spada equipaggiata, ma tutte si effettuano mediante la pressione dei tasti triangolo e quadrato. Quest'ultimo serve per infliggere colpi più rapidi ma meno letali, mentre con il triangolo si sferrano attacchi più potenti ma rischiosi: data la loro lentezza, può infatti accadere di venire colpiti prima che l'animazione del colpo sia terminata. Le combo si eseguono premendo i due tasti d'attacco in diversi modi, spesso in combinazione tra loro e con la pressione della freccia direzionale o

dello stick analogico. I programmatori di Aquire hanno anche inserito un realistico indicatore del danno alla lama; tale indicatore è formato da tacche che rappresentano la sua robustezza: quando la barra rossa raggiunge l'ultima tacca, quest'ultima scompare definitivamente rendendo più debole la lama; se le tacche sono esaurite, la spada si rompe lasciandoci con la sola elsa tra le mani (e, di sicuro, con molti altri problemi!). Per fortuna saremo in grado di recuperare le armi lasciate a terra dagli avversari sconfitti e di upgradare quelle in nostro possesso.
A tal scopo bisognerà far visita al fabbro del loco, un energumeno con gli occhiali di nome Dojima. Il tasto L1 ci permetterà di sfoderare e rinfoderare la spada, e con l'arma nel fodero la pressione del solito quadrato ci consentirà di raccogliere, utilizzare o scagliare gli oggetti. Ci si può disingaggiare da un duello con il tasto R2, in tal caso il nostro samurai si metterà a correre consentendoci di allonta-

Per essere il Giappone Feudale, alcuni abiti e personaggi ricordano sin troppo gli anni '70.

UN SAMURAI DI NOME ITTO

TELEFILM DAI MEANDRI DEL PASSATO

La parola "Samurai" mi riporta alla mente una sera d'estate, credo che fosse nel 1985. Ero nella mia camera e facevo zapping col telecomando quando mi imbattei in un telefilm giapponese in cui il protagonista era Itto Ogami, un silenzioso samurai decaduto costretto a vagabondare per il Giappone Feudale insieme a suo figlio, il piccolo Daigoro. La serie aveva proprio il titolo "Samurai" e in molti la ricordano, probabilmente proprio perché era ben realizzata, sia nella fedele ricostruzione storica che nelle appassionanti vicende del protagonista.

La leggenda di questo samurai errante ha ispirato un famoso fumetto (Lone Wolf and Cub) e una serie televisiva che da noi prese il semplice nome di "Samurai". La storia di Itto Ogami vede il nostro eroe ingiustamente accusato di tradimento nei confronti dello Shogun Gokomyo Tokugawa. Siamo nel periodo Edo (antico nome della città di Tokio. Solo nel periodo Meiji [1868 d.C.] assunse il nome che oggi conosciamo), in cui il killer ufficiale dello Shogun è proprio il samurai Itto Ogami. Questa particolare casta di samurai chiamati Kogi Kaishakunim ha il compito di dare una morte veloce ai Daymyo (signori feudali) accusati di tradimento verso lo Shogunato. Retsudo Yagyu, maestro del clan Yagyu, organizza un complotto politico per far cadere in disgrazia il clan Ogami e accrescere così il suo potere. Non contento di ciò ordina ai suoi sgherri di uccidere la moglie di Itto; un assassinio che avverrà proprio nella sua dimora. Fortunatamente il piccolo Daigoro sfugge all'agguato in quanto recatosi a pregare al tempio con il padre. Itto Ogami e suo figlio Daigoro cominciano così il loro vagabondaggio attraverso il Giappone con l'unico scopo di vendicare la donna e il nome del clan. Secondo le informazioni storiche, la famiglia Ogami scomparve nel 1655 d.C. senza lasciare traccia. Il suo posto al servizio dello Shogun venne preso dal Clan Yagyu che scomparve a sua volta nel 1861 d.C.

narci per riordinare le idee. Per compiere un saltello si usa il tasto X, e in combattimento si può adoperare in combinazione con il triangolo o il quadrato per effettuare devastanti colpi aerei. Il cerchio serve a farci colloquiare con i vari personaggi che incontriamo ma i dialoghi sono privi di parlato e rappresentati da fumetti dallo stile vagamente somigliante a Vagrant Story di Squaresoft e, per giunta, completamente in lingua inglese. Infine, lo stick analogico di destra controlla l'angolazione della telecamera. Il discorso sul reale valore ludico di questo titolo è piuttosto controverso. L'impatto iniziale è devastante: la grafica appare curatissima (soprattutto per quanto riguarda le animazioni dei modelli poligonali dei personaggi), una storia intrigante, l'ottima colonna sonora durante i combattimenti (non c'è il parlato digitale per i personaggi) e un dettagliato sistema di combattimento spingono ad andare avanti. Ben presto, però, si comincia a sentire la mancanza di un'interazione più concreta con l'ambiente che ci circonda.

La sola possibilità di raccogliere qualche oggetto qua e là sembra troppo poco e non colma la carenza di "cose da fare" tra un combattimento e l'altro. Spesso saremo costretti a girovagare senza un particolare obiettivo, sperando di incontrare qualcuno che faccia evolvere la storia. Il sistema di salvataggio, poi, non ci viene certo in aiuto: è possibile salvare solamente in determinati punti del gioco e farlo significa uscire dalla partita in corso. Ma non è finita qui: una volta ricaricato il salvataggio, quest'ultimo viene cancellato costringendoci a proseguire sino al prossimo, sperando di non lasciarci la pelle prima di averlo raggiunto. Altra componente che peggiora con l'andare avanti nel gioco è proprio la grafica, solo all'apparenza perfetta. L'engine è afflitto da numerosi bug come la scomparsa dei personaggi in determinate situazioni. Si notano, inoltre, problemi nella giunzione delle texture dei fondali e

> "...è possibile salvare solamente in determinati punti del gioco e farlo significa uscire dalla partita in corso."

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	ACTION-ADVENTURE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SPIKE
SVILUPPATORE	AQUIRE
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

un aliasing onnipresente ma comunque sopportabile. L'ultima particolarità negativa su cui vorrei soffermarmi è la presenza di dettagli completamente estranei all'ambientazione. Non si capisce il motivo per cui i programmatori di Aquire abbiano sviluppato un'ambientazione così fedele alla realtà dell'epoca per poi aggiungervi amenità che hanno poco a che farci. Alcuni esempi sono rappresentati da Don Don, il samurai di colore che sembra essere uscito da una discoteca anni '70, gli assurdi abiti dei componenti del Clan Akadama (brutti come non mai) e le risposte idiote e del tutto fuori luogo del vecchio locandiere alle nostre domande. A conti fatti, Way of the Samurai è comunque un prodotto elegante, in cui l'agire è sicuramente più importante del pensare. Forse non dobbiamo aspettarci nulla di più di quello che è: un picchiaduro molto divertente arricchito da una trama tutta da seguire.

Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Atmosfera evocativa	- Alcune incongruenze a livello "temporale"
+ Sistema di combattimeno molto arcade	- Incertezze grafiche
+ Differenti "path" della storia	- Sistema di salvataggio poco pratico

GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Una "simulazione di Samurai" che presenta alcune lacune a livello tecnico e concettuale ma che risulta interessante.

AGGRESSIVE INLINE

Scendete dal vostro skateboard ed indossate i pattini a rotelle... Acclaim vi chiama!

Tutti coloro che hanno già avuto a che fare con la saga di Tony Hawk, non faticheranno a entrare nell'ottica di Aggressive Inline e riusciranno ad eseguire sin da subito combo ed evoluzioni estremamente complesse e appaganti.
Ma la vera essenza del titolo Acclaim, si assapora nel momento in cui si iniziano a conoscere a fondo gli spettacolari tricks messi a disposizione dagli sviluppatori e ad assimilare i numerosi fattori che rendono così diversi i pattini da una tavola da skate: accumulando bonus e prestazioni decorose durante la persecuzione degli obiettivi, i nostri pattini subiranno un incremento prestazionale direttamente proporzionale.
Il sistema di controllo riprende fedelmente quello del titolo Neversoft, con un'unica differenza: il tasto che in Tony Hawk veniva utilizzato per flippare la tavola, nel titolo Acclaim permette di eseguire volteggi acrobatici su sbarre e muretti ed incredibili salti su appariscenti rampe. È possibile, con buona pace dei puristi del genere, ripetere all'infinito lo stesso *trick* continuando ad accumulare preziosi punti.
Tecnicamente parlando, il nuovo prodotto Acclaim non raggiunge livelli di eccellenza, ma svolge comunque il proprio lavoro in modo egregio. Gli ambienti di gioco, in particolare, sono quattro volte più grandi di quelli visti nella saga di Tony Hawk e presentano una varietà ed un estensione del campo visivo davvero allettante. Le animazioni dei pattinatori (12 inizialmente più 7 segreti), fondamentali per rendere a pieno la spettacolarità delle evoluzioni, sono realizzate con grande cura, in particolar modo per i pattinatori di sesso maschile. Per le pattinatrici, infatti, il motion capture è stato realizzato su due modelle, e non su professionisti della disciplina. Il motore grafico risente di alcuni cali di frame rate (mediamente sui 60 fps) nelle situazioni più concitate, ma si tratta di episodi sporadici che non minano assolutamente la giocabilità, e di un marcato aliasing. Da segnalare anche alcuni bug come il sangue che rimane sospeso a mezz'aria e l'errata gestione delle ombre e una lieve imprecisione nelle collisioni, che risultano molto più "permissive" di altri titoli del genere.
Il comparto sonoro si mette in evidenza per un'ottima scaletta musicale, estremamente varia e capace di coinvolgere pienamente il giocatore, e da effetti nella norma. Presente una modalità di gioco in split-screen, con quattro prove da affrontare sfidando un amico. Considerando la struttura di gioco che spinge ad affrontare un gran numero di sfide differenti per sbloccare i vari livelli, la presenza di spettacolari filmati segreti e di un completo editor di skate park, la longevità del prodotto Acclaim si assesta su ottimi livelli, nonostante l'assenza della modalità per creare il proprio inline skater.
Aggressive Inline si dimostra un titolo di tutto rispetto, caratterizzato da una giocabilità e da una longevità di prim'ordine e da un sonoro estremamente valido. Se amate gli sport estremi, se siete appassionati di pattinaggio o, più semplicemente, se avete giocato fino alla noia tutti i capitoli di Tony Hawk, il titolo Acclaim è un'ottima scelta da affiancare al capolavoro Neversoft.

Filippo Facchetti

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	Z-AXIS
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Alcuni trick sono davvero curiosi!

Ottima l'estensione e il design delle piste.

CONTROL BOX — PlayStation 2

PLUS	MINUS
+ Giocabilità immediata	- È possibile ripetere lo stesso *trick* infinite volte
+ Alcuni stage davvero spettacolari	- Aliasing vistoso
+ Tecnicamente fluido e vario	
+ Numerose superfici "grindabili"	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
SONORO	8
GLOBALE	7

Nell'attesa di Tony Hawk 4, il titolo Acclaim saprà divertirvi a dovere stupirvi con le sue trovate grafiche.

HUNTER: THE RECKONING

Cosa sarebbero i videogiochi senza una buona dose giornaliera a base di zombies?

Il cacciatore di mostri dal passato tormentato e dalle maniere estremamente rudi e sbrigative: consci delle grandi potenzialità di una figura tanto carismatica, gli High Voltage Software sviluppano Hunter: The Reckoning, action game dal ritmo frenetico e dalle atmosfere gotiche tanto care agli amanti dell'horror.

Nei panni di uno dei quattro personaggi selezionabili, il giocatore dovrà sterminare orde di mostri assetati di sangue, sfruttando nel miglior modo possibile le proprie abilità speciali e le armi a disposizione. Il titolo, completamente in italiano (anche nel parlato), mette a disposizione quattro tipologie di eroe, tutte estremamente differenziate e caratterizzate da abilità peculiari e da elementi distintivi.

La scelta del proprio alter ego digitale influenzerà, quindi, lo stile di combattimento, spingendo il giocatore a pianificare attentamente le proprie mosse. La meccanica di gioco è ripresa fedelmente dalla celebre saga di Gauntlet, dove, fino a quattro giocatori dovevano aprirsi la strada attraverso nugoli di creature sino all'uscita dei livelli. Oltre ad un bestiario estremamente vario e accattivante, una serie di obiettivi da portare a termine prima di raggiungere l'uscita di ogni area donano varietà all'azione. All'interno di ogni livello sarà possibile ampliare il proprio potenziale bellico, raccogliendo armi di ogni genere, sempre più devastanti e caratterizzate da un numero limitato di munizioni, a differenza di quanto accade con gli armamenti standard del proprio personaggio.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-4
PRODUTTORE	INTERPLAY
SVILUPPATORE	HIGH VOLTAGE
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Dal punto di vista tecnico Hunter: The Reckoning non sfrutta a fondo le grandi potenzialità della console Microsoft e si accontenta di offrire una cosmesi fin troppo simile a quella dei titoli "PC style", caratterizzata da pochi poligoni e da un nutrito numero di texture impiegate per i dettagli. Tale pochezza visiva è tuttavia compensata da un buon motore grafico, capace di gestire ogni situazione nel migliore dei modi, perfino durante le frenetiche partite in multiplayer. Il comparto audio presenta effetti anonimi e poco convincenti, ma offre il meglio di sé con la colonna sonora, caratterizzata da un'appropriata alternanza di momenti di assoluto silenzio a scene dominate da potenti brani dalle tinte rock/metal spesso indissolubilmente legate alle ambientazioni horror.

Il sistema di controllo è stato sviluppato sulla falsa riga di quello di Halo e, più in generale, degli FPS, garantendo così un'immediatezza e una comodità decisamente pregevoli. La possibilità, inoltre, di muoversi in una direzione attaccando in un'altra, risulta, soprattutto nei livelli avanzati, si rivela estremamente utile.

La giocabilità si basa interamente sul dinamismo dei combattimenti e sulla frenesia dell'azione e riesce, grazie alla gran quantità di avversari e ai ritmi serrati, a coinvolgere il giocatore in un furioso vortice d'azione, in particolar modo durante le partite in multiplayer cooperativo. La scarsa longevità del titolo Interplay e il senso di monotonia che assale il giocatore durante le partite in singolo, rappresentano uno dei limiti di questo Hunter: The Reckoning, gioco destinato ad esser preso in considerazione quasi esclusivamente per le partite con gli amici. Considerando, tuttavia, lo scarso numero di action-game di questo genere e la buona realizzazione generale, Il titolo High Voltage Software merita più di un pensiero da parte di tutti gli amanti dell'horror/splatter e dell'azione a ogni costo.

Chiudiamo con una doverosa informazione: le prime copie della versione Pal distribuita dalla Interplay presentavano un bug che impediva di portare a termine il gioco; se siete in possesso di una di tali versioni, riportatela al negozio dove l'avete acquistata che provvederà a rispedirla ad Halifax.

Filippo Facchetti

TUROK EVOLUTION

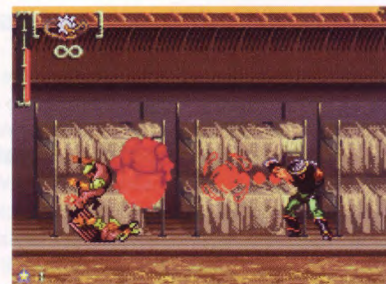
Acclaim e RFX Interactive portano la saga di Turok su GBA con piacevoli risultati...

i boss di fine livello vengono affrontati in una serie di stage che ricorda il buon vecchio Cabal.

A discapito di quanti ipotizzassero una versione "ridotta" del titolo uscito in questi giorni per le piattaforme 128 bit, la versione GBA di Turok Evolution è in realtà un gradevole gioco d'azione a scorrimento orizzontale che riprende molto da vicino lo stile di gioco di classici quali *Metal Slug*. La trama alla base della vicenda, narrata tramite immagini statiche nella presentazione del gioco (completamente in italiano, così come tutto il resto del gioco), si svolge nel 1886, con l'invasione da parte di Tobias Bruckner e della sua cavalleria della nazione di Saquin. Tal'Set, unico sopravvissuto al massacro, affronta Tobias in un duro scontro, sino a ritrovarsi catapultato in un'altra dimensione per causa di un portale mistico apertosi durante la colluttazione. Qui Tal'Set fa la conoscenza di Djunn, il più valoroso dei guerrieri delle Terre Perdute, che accetta di aiutare il prode eroe nella sua ricerca. Dopo aver scelto uno dei due protagonisti (i due differiscono per la sola Morning Star utilizzata da Djunn o per l'accetta di Tal'Set), ci troveremo catapultati in una serie di stage ambientati nel presente e nel futuro, a sparare a tutto ciò che si muove su schermo (l'armamentario comprende ben 8 tra lanciarazzi, lanciafiamme, mitragliette e pistole). Schiacciando contemporaneamente i tasti superiori del portatile di casa Nintendo sarà possibile azionare una "smart-bomb" dalle fattezze della bella Mayana che ci verrà in aiuto con il suo arco magico. Per quanto riguarda i boss finali, la visuale e lo stile di gioco cambiano radicalmente: i nostri eroi dovranno affrontare un mini-stage che li porterà faccia a faccia con le creature geneticamente modificate, in un tributo ben riuscito al nobile Cabal (Taito, 1988).

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	AZIONE
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	RFX INTERACTIVE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

Tecnicamente, il prodotto sviluppato dagli RFX Interactive si difende bene: degni di nota gli sprite, di dimensioni generose ed animati in maniera più che discreta (per ovvi limiti di memoria non siamo ancora ai livelli del citato *Metal Slug*) ed i fondali, colorati e dotati di un elevato numero di livelli in parallasse (a partire dal quarto stage), che aggiungono un senso di profondità alle piattezze della grafica 2D. Il sonoro si avvale di un buon numero di effetti differenti, con tanto di grida di soldati uccisi e versi dei temibili dinosauri. Buone le musiche. Discorso diverso per la giocabilità: Turok Evolution presenta una difficoltà non comune alla media dei titoli provati in questo periodo (non solo su GBA).

I soldati nemici sbucano improvvisamente da sotto il terreno e dai lati dello schermo ed hanno il brutto vizio di rigenerarsi continuamente dopo la loro morte. Altra scelta discutibile operata dagli sviluppatori è quella di dover ricominciare lo stage dall'inizio dopo una prematura morte: frustrante è vedere la scritta "exit" di fine quadro e dover ricominciare tutto daccapo solo per essere deceduti a pochi "centimetri" dal suo raggiungimento. Una caratteristica che, almeno nelle intenzioni di Acclaim dovrebbe incrementare il periodo di vita di Turok Evolution, ma che finisce per demoralizzare i giocatori alle prime armi. Fortunatamente è previsto un sistema di password per ricominciare il gioco dall'ultimo livello visitato. Qualche appunto sul sistema di gestione dell'armamentario, pratico quanto si vuole, grazie all'utilizzo dei tasti L e R ma spesso causa di una frenetica selezione che ci porta ad essere esposti al fuoco nemico. In definitiva, Turok Evolution si rivela un prodotto gradevole, giocabile e ben realizzato che potrebbe interessare tutti coloro che avevano apprezzato il recente CT Special Forces e alleviare l'attesa per la conversione di Metal Slug.

Giuseppe Nigro

CONTROL BOX

GAME BOY ADVANCE

PLUS	MINUS
+ Graficamente ricco e colorato	- Difficoltà frustrante
+ Sessioni di gioco in stile "Cabal"	- Menu delle armi non molto pratico
+ Giocabilità arcade	

GRAFICA	8
GIOCABILITÀ	7
LONGEVITÀ	7
SONORO	8

GLOBALE 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

Un buon gioco d'azione, dotato di un comparto tecnico di tutto rispetto che sa divertire nonostante l'elevata difficoltà.

7

GRAVITY GAMES BIKE STREET VERT DIRT

Sviluppato da Midway, Gravity Games Bike ci mette nei panni di un asso della BMX in grado di eseguire numerosi "tricks" all'interno di arene fornite di rampe, ringhiere e quant'altro, utili a farci esibire con la nostra due ruote a pedali. Come nella maggior parte dei giochi basati su sport estremi, GGB incorpora una modalità "carriera": dopo aver scelto il ciclista desiderato, dovremo "pedalare" in uno degli stages sopra citati e completare dieci obiettivi. Questi ultimi comprendono: raccogliere lettere (in questo caso quelle che formano la parola GRAVITY), colpire casse o "grindare" su ringhiere e tubi di diversa lunghezza. Per completare più obiettivi possibile avremo a disposizione tre minuti. Il raggiungimento di tali obiettivi ci premierà con nuove bici, livelli e circuiti. Le altre modalità includono i classici Quick Start, Free Ride e il Multiplayer. Purtroppo il titolo è afflitto da numerose lacune che intaccano anche il game-play. Più che una BMX sembra di guidare un carrello della spesa a due ruote e, come si può immaginare, eseguire acrobazie con un carrello della spesa risulta assai difficile. Ogni manovra richiede una precisione millimetrica e un errore si tramuta in un botto fragoroso con il nostro ciclista steso in terra in una pozza di sangue. Altra cosa davvero singolare è rappresentata dal modo con cui aumentare il punteggio: in altri giochi del genere, si viene premiati in base alla varietà e alla spettacolarità dei "tricks" eseguiti, mentre in GGB conta solo il numero degli stessi. In pratica, diviene più conveniente eseguire lo stesso "trick" più volte (magari uno non troppo complicato). Se sul piano della giocabilità non ci siamo proprio, anche il comparto grafico/sonoro zoppica vistosamente. I bug sono all'ordine del giorno con sparizioni delle textures e misteriose penetrazioni tra i poligoni.

DISTRIBUTORE	LEADER
GENERE	SPORT
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	MIDWAY
SVILUPPATORE	INTERNO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

Anche il dettaglio grafico lascia parecchio a desiderare, con textures di scarsa qualità e modelli malamente animati. Molte arene presentano aree semivuote nelle quali è inutile tentare acrobazie. Il sonoro poi ci offre l'ascolto di blande musichette (di cui si può fare di certo a meno) e di orrendi effetti sonori il cui "timing" sembra essere stato settato da un sordo (con tutto il rispetto per i non udenti). Con tutti questi difetti GGB risulta un prodotto fallimentare che non offre nulla di nuovo nel genere. Se siete interessati ad un titolo di questo tipo, acquistate una copia di *Dave Mirra Freestyle BMX 2*, oppure attendete l'uscita di *Matt Hoffman Pro BMX2*.

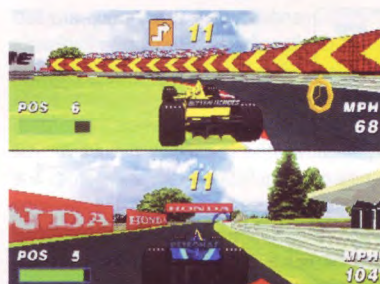
Massimiliano De Ruvo

CONTROL BOX — PlayStation.2

GRAFICA	4
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	7
GLOBALE	4

Un titolo minato da una giocabilità semplicistica e da un comparto grafico afflitto da numerosi bug.

F1 ARCADE

Avvalendosi della licenza ufficiale FIA 2002, Formula Uno Arcade propone circuiti, vetture e piloti relativi alla stagione in corso; la sostanziale differenza rispetto ai precedenti episodi è data dall'approccio squisitamente arcade (non l'avreste mai detto, vero?) della tenuta di strada delle monoposto e dalla possibilità di recuperare durante le corse efficaci bonus quali ipervelocità, pilota automatico, gomme giganti e altre simpatiche gratifiche, semplicemente transitandoci sopra con il nostro mezzo. Peccato che l'utilizzo di alcuni bonus infici l'impiego di altri. Le modalità di gioco oltre alla gara singola, ci permetteranno di partecipare ad una sorta di campionato a tappe e ad una sfida con un giocatore umano in split screen. L'aspetto tecnico del titolo Sony non lascia certo di stucco: nonostante la sua veneranda età, PSOne merita molto più di uno scrolling incerto e di modelli poligonali delle vetture che sembrano tagliate con l'accetta. Persino i menu di gioco (completamente in italiano) sembrano realizzati con una svogliatezza Per tacer della scarsa intelligenza artificiale delle auto governate dalla CPU, incapaci di darvi del filo da torcere persino a livello di difficoltà più elevato. L'audio, privo di telecronaca, non si segnala che per l'apprezzabile rombo dei motori e per le anonime musiche di sottofondo. Ci si chiede a chi possa interessare un prodotto simile. Vero è che il titolo Sony è l'unico presente attualmente sul mercato a sfruttare la licenza del campionato di F1 2002, ma è altrettanto vero che il divertimento che se ne trae è appena mediocre.

Stefano Manin

Textures impastate e modelli poligonali poveri.

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SONY
SVILUPPATORE	STUDIO 33
FORMATO	PLAYSTATION
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX — PSone

GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	4
SONORO	6
GLOBALE	5

Va bene che è l'unico titolo con la licenza F1 2002 su PSone, ma a questo stato di cose era preferibile farne a meno.

GT CONCEPT: TOKYO-GENEVA 2002

Per quanti non lo sapessero, GT Concept altro non è che la versione del pluri premiato Gran Turismo 3, privata della sua modalità principale e, di riflesso, di tutte le caratteristiche tecnico-strategiche relative alla compravendita e ai ricambi dei numerosi autoveicoli presenti. Fulcro del titolo Sony è la sola modalità arcade, peraltro affrontabile attraverso soli 5 circuiti (tra i quali il redivivo Autumn Ring): il fattore inedito è costituito dalla presenza di modelli a quattro ruote che spaziano da quelli più ricercati e costosi sino ad arrivare ai concettuali. Non stupitevi, quindi, di trovarvi a pilotare il Pod della Toyota o la velocissima Suzuki GSXR/4! Dal

I modelli prototipo sono davvero curiosi e spettacolari.

punto di vista tecnico, il titolo Polyphony stupisce, ancora una volta, per la pulizia d'immagine in grado di regalare ai nostri occhi: alcune texture appaiono molto più dettagliate rispetto al precedente GT3 e il numero di poligoni che compongono gli autoveicoli ha subito un netto incremento. L'opzione per i televisori 16:9, la completa localizzazione in lingua italiana, una colonna sonora adeguata e la possibilità di gioco in 6 tramite cavo iLink non fanno altro che confermare l'abilità di Polyphony nella gestione dell'hardware PS2. Discorso diverso va fatto sulla reale utilità di un simile prodotto: è giusto spendere più di 40 Euro per GT Concept quando, per poco meno di 30, è ormai disponibile in

versione Platinum lo stesso GT3? E, soprattutto, perché acquistare GT Concept (a questo prezzo) se si è già in possesso del precedente capitolo?

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	SONY
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	SCEJ
SVILUPPATORE	POLYPHONY
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	DVD-ROM

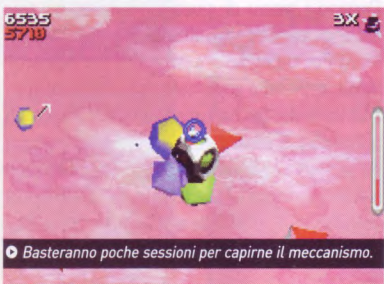
CONTROL BOX PlayStation 2

GRAFICA	9
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	6
SONORO	8
GLOBALE	7

Un add-on di classe che pecca nel settore longevità e nel prezzo di vendita, inadeguato all'offerta.

ZOOCUBE

Zoocube di Acclaim, sviluppato dall'accoppiata vincente Puzzle Kings/Graphic State, dimostra come un concept all'apparenza semplice possa garantire molto più divertimento di produzioni videoludiche più importanti. La trama alle spalle del titolo GBA ci mette nei panni di Ark, un baldo giovane proprietario di uno zoo, le cui creature sono state tramutate in "strane forme geometriche" dal malvagio Dottor Ooze. Nostro il compito di ricondurle all'ovile: con l'ausilio del nostro cubo, fluttuante in una dimensione parallela, attireremo i bizzarri poligoni verso le nostre facce; accatastandone due delle stesso tipo, faremo sparire le stesse e guadagneremo punti preziosi, liberando spazio per le nuove arrivate. Avanzando di livello, le iniziali sei specie diverranno più di una dozzina, incrementando la velocità di discesa e la conseguente difficoltà di azione. Il gioco terminerà se una delle facce del cubo sarà impilata di animali "spaiati" e raggiungerà il bordo dello schermo, impedendone il movimento. Alla modalità principale (classica) si aggiungeranno il *K.O.* ed il *K.O. cieco*, in cui si comincerà a giocare con una delle forme geometriche già insediata sul nostro cubo e senza la possibilità di sapere in anticipo quale "pezzo" sta per arrivare dai bordi dello schermo. Si segnala anche una divertente modalità di gioco in link, cooperativo/competitivo che farà la felicità di chi ha la possibilità di usufruire di tale possibilità. Dal punto di vista tecnico ci attestiamo su livelli più che discreti: la cosmesi in un gioco simile non è tutto, ma i colori sgargianti e la fluidità di azione aiutano il fruire del rompicapo. Molto buono il sonoro. In breve, Zoocube è senza dubbio uno dei migliori puzzle game disponibili attualmente su console portatili.

Giuseppe Nigro

Basteranno poche sessioni per capirne il meccanismo.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	ROMPICAPO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ACCLAIM
SVILUPPATORE	GRAPHIC STATE
FORMATO	GAMEBOY ADVANCE
SUPPORTO	CARTUCCIA

CONTROL BOX GAME BOY ADVANCE

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
SONORO	7
GLOBALE	8

Un ottimo rompicapo che conferma la predisposizione del piccolo GBA per iò genere. Attendiamo la versione Game Cube.

CAPCOM VS SNK PRO MILLENIUM FIGHT 2000

A distanza di due anni dall'uscita per Sega Dreamcast, Capcom distribuisce in Europa la conversione PSone del suo anomalo picchiaduro. Le caratteristiche principali sono rimaste invariate: dopo aver selezionato da due a quattro personaggi dai 30 disponibili (15 Capcom e 15 SNK), dovremo affrontare una serie di battaglie sino a giungere al cospetto del malvagio Geese Howard. Non è prevista alcuna modalità Tag e il nuovo combattente diverrà disponibile solo dopo la morte del precedente. Ad ogni lottatore è assegnato di default un punteggio (da 1 a 3 punti virtuali) che denota il potenziale tecnico di ognuno di loro: a noi la capacità di scegliere il giusto team, distribuendo con ponderazione i quattro punti disponibili. Il suffisso "Pro" alla fine del titolo è a conti fatti la sola differenza rispetto a quanto giocato ventiquattro mesi fa sul 128 bit di casa Sega: l'aggiunta del "pair mode" consente di selezionare due combattenti per il nostro team, indifferentemente dal valore assegnatogli di default dai programmatori. Dal punto di vista tecnico, si ritrovano le animazioni convincenti che caratterizzavano l'originale nonostante qualche taglio operato in maniera sapiente. I fondali sembrano impoveriti e risultano scarsamente dettagliati e piuttosto cupi. La giocabilità è tutto sommato buona: il pad di PSone ben si presta alle combinazioni di tasti derivanti dall'utilizzo dei "Groove" SNK e Capcom. Il vero tallone d'Achille della produzione della casa di Osaka è rappresentato dalla lunghezza e dalla frequenza dei caricamenti, che spezzano il ritmo di gioco e smorzano l'entusiasmo delle prime partite.

Giuseppe Nigro

DISTRIBUTORE	C.T.O.
GENERE	PICCHIADURO
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	CAPCOM
SVILUPPATORE	CAPCOM
FORMATO	PSONE
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PS one

GRAFICA	7
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	6
SONORO	6
GLOBALE	6

Un tentativo estremamente commerciale di rinvigorire il genere picchiaduro su PSone. SFA3 è ancora il migliore.

LE TOUR DE FRANCE

Considerando la rapida evoluzione dei motori grafici dei giochi di corse, il comparto visivo di "Le Tour de France" non impressiona per pulizia o per quantità di dettagli e presenta ambientazioni gradevoli ma limitate da texture di scarsa fattura. Risulta accettabile la fluidità dell'azione (mai superiore ai 25 fps), perfino nelle situazioni più affollate e con agenti atmosferici attivi; peccato per le animazioni dei ciclisti, invero non certo elaborate e per la realizzazione delle differenti condizioni metereologiche tutt'altro che credibili. Se il comparto grafico non risulta eccessivamente curato, quello sonoro appare adatto al genere di gioco a cui si riferisce. L'assenza di musica durante le gare e la forzata mancanza del rombo dei motori che generalmente accompagna i giochi di corse potrebbe far sembrare l'audio di Le Tour de France sin troppo essenziale. La scelta dei programmatori si rivela indubbiamente azzeccata e contribuisce a immergere ulteriormente il giocatore nell'atmosfera delle competizioni ciclistiche. Per riprodurre in modo credibile le sensazioni offerte da una gara ciclistica e per sottolineare l'elevato dispendio di energie da parte degli atleti, i programmatori Konami hanno sfruttato il già collaudato sistema della stamina, presente nella maggior parte dei titoli dedicati alle gare di resistenza. Durante la competizione il giocatore dovrà fare costantemente attenzione al livello di fatica del proprio atleta, dosando le proprie energie durante l'arco della gara. È possibile recuperare parte della propria stamina bevendo l'acqua di una delle borracce disponibili, facendo attenzione a razionarla a dovere e a utilizzarla con parsimonia. L'introduzione di tale feature alimenta la componente strategica delle competizioni, rendendole così estremamente stimolanti. A incidere ulteriormente sulla componente strategica delle gare troviamo gli agenti atmosferici e la possibilità di sfruttare a proprio vantaggio la scia degli atleti. Gli appassionati di ciclismo troveranno Le Tour de France gratificante e incredibilmente longevo, grazie alla gran quantità di opzioni presenti e alla lunghezza della competizione principale, gli altri lascino pure stare e si rivolgano a titoli più dotati tecnicamente.

Filippo Facchetti

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	KONAMI
SVILUPPATORE	KCEO
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

CONTROL BOX PlayStation.2

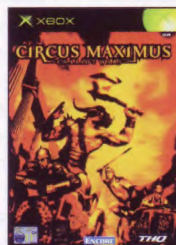
GRAFICA	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
SONORO	6
GLOBALE	6

Un titolo sportivo, tutto in italiano, in parte originale che denota alcune carenze sul lato tecnico.

CIRCUS MAXIMUS CHARIOT WARS

Trasportare le corse tra bighe sulle console da gioco mantenendo inalterato il fascino storico di questo antico "sport" è indubbiamente un'idea interessante. Peccato che la realizzazione tecnica del prodotto Encore non risulti all'altezza delle aspettative. Le scelte iniziali dal menu animato completamente in lingua inglese (così come tutto il gioco) partono dalla corsa arcade, nella quale avremo la possibilità di scegliere la nostra biga tra quelle disponibili, che variano dalla romana, alla greca fino ad arrivare ad una di natura africana. Stesso discorso per i cavalli e i due componenti del team, guidatore e combattente. Inutile dire che i più dotati in ogni settore sono proprio i romani. Nella scelta dei circuiti, si passa da piccole arene ovali a paesaggi campani e piccole roccaforti cittadine, fino ad arrivare ai percorsi da sbloccare in modalità "Carriera" in cui troviamo il protagonista assoluto del gioco: il Circo Massimo. Graficamente il prodotto è leggermente sotto la media: sebbene bighe e quadrupedi siano ben realizzati ed animati in maniera adeguata, i fondali di gioco risultano scarni e qualitativamente approssimativi. La velocità è abbastanza fluida, ma tende a perdere qualche frame nelle fasi più concitate. Il comparto sonoro è sicuramente quello meglio riuscito, fra urla di guerra dei combattenti ed effetti sonori ambientali si ricrea piuttosto fedelmente l'atmosfera del periodo. Ciò che rende il prodotto non convincente è la ripetitività costante con cui vengono affrontate le gare e la conseguente noia subentrante da tale attitudine tecnica, risollevata, in minima parte, dalla possibilità di gioco in multiplayer su splitscreen. Deludente.

Maurizio Quintiliani

La modalità 2 giocatori non risolleva certo la situazione.

DISTRIBUTORE	HALIFAX
GENERE	RACING
GIOCATORI	1-2
PRODUTTORE	ENCORE/THQ
SVILUPPATORE	KODIAK INT.
FORMATO	XBOX
SUPPORTO	DVD-ROM

Si ringrazia Gioco Follia di Roma per la collaborazione

CONTROL BOX	XBOX
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
SONORO	6
GLOBALE	5

Un vano tentativo da parte di Kodiak di innovare il genere. Speriamo che Ben Hur di Microids si faccia valere.

MEN IN BLACK II - ALIEN ESCAPE

A breve distanza dall'imminente ritorno nelle sale cinematografiche degli "uomini in nero", Infogrames ci propina l'ennesimo tie-in (il primo era apparso lo scorso anno su PSOne) che si ispira solo parzialmente alla relativa controparte cinematografica. Nei panni degli ineffabili agenti Jay e Kay dovremo "disinfestare" la città di New York dai temibili alieni, fuoriusciti dalla nave-prigione galattica in rotta di collisione con il pianeta Terra. Una volta selezionato il nostro eroe (praticamente nulle le differenze tra i due) saremo catapultati all'interno di arene disseminate di orride creature che richiedono tutta la nostra capacità blastatoria per essere eliminate. Tra le abilità dei due agenti vi sarà, oltre a quella di utilizzare un vasto numero di armi da fuoco (16 in totale), anche quella di spiccare piccoli salti, eseguire capriole con tuffo ed effettuare un pratico strafe laterale (adibito, per nostra comodità, a i tasti dorsali del pad).
Il comparto grafico non presenta particolari features degne di nota: si può ammirare una fluidità di gestione poligonale ancorata ai 25 fps ed un buon utilizzo degli effetti di luce, ma a parte questi due pregi la mediocrità la fa da padrone, con la rappresentazione grafica dei due agenti e degli stessi alieni che si attesta a malapena sulla sufficienza. Stesso discorso per l'audio, con anonime musiche in-game e parlato in lingua italiana recitato discretamente. Il vero problema di MIB II: Alien Escape (oltre ai tediosi caricamenti) è da ricercarsi, però, nella incredibile ripetitività dell'azione di gioco: procedere per gli oltre 20 livelli (tutti ambientati nella città di New York tranne l'ultimo, sull'astronave aliena) "sparacchiando" selvaggiamente a tutto ciò che si muove è il massimo che ci verrà richiesto in qualità di agenti speciali MIB. Un leitmotiv che annoierebbe persino il più veemente degli alieni. Un vero peccato, giacché gli sviluppatori avrebbero potuto inserire delle sessioni di gioco in stile stealth per aggiungere varietà ad un gameplay francamente più adatto ad un titolo di dieci anni fa.

Giuseppe Nigro

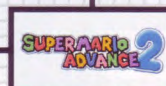
DISTRIBUTORE	INFOGRAMES
GENERE	SPARATUTTO
GIOCATORI	1
PRODUTTORE	INFOGRAMES
SVILUPPATORE	MELBOURNE H.
FORMATO	PLAYSTATION 2
SUPPORTO	CD-ROM

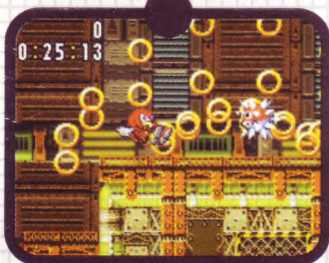
CONTROL BOX	PlayStation 2
GRAFICA	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	3
SONORO	6
GLOBALE	4

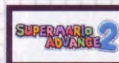
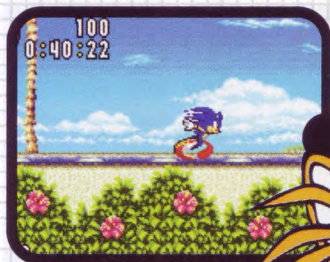
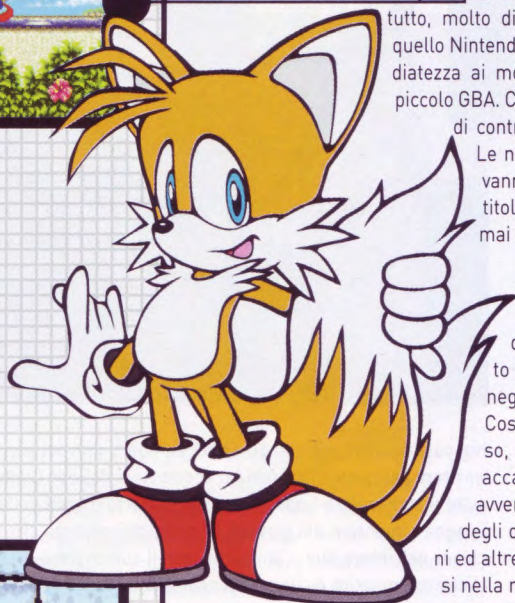
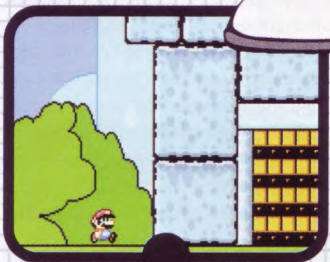
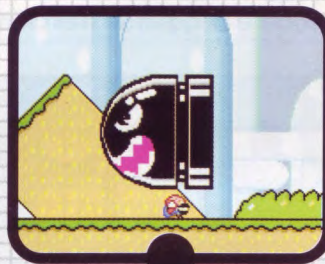
Un titolo ripetitivo e poco divertente che vi terrà impegnati per meno della durata dell'omonima pellicola.

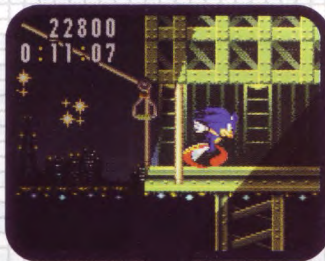
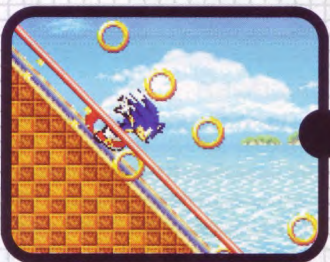
VERSUS

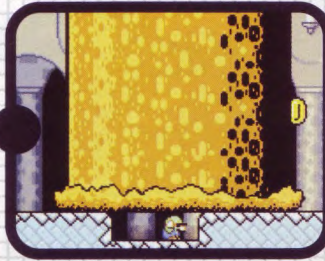
I GIOCHI PIÙ FAMOSI A CONFRONTO ANALIZZATI IN OGNI MINIMO ASPETTO

Un anno è ormai trascorso dal lancio europeo del Gameboy Advance, una macchina in grado di meravigliare per le sue qualità che ha proposto numerosi titoli divertenti al mondo dei videogiocatori. La maggior pecca attribuitale dai detrattori concerne l'elevato numero di conversioni di titoli già visti e giocati una decina di anni fa su console e computer 16 bit. Sonic e Mario sono gli esponenti principali di questa tendenza volta alla riproposizione di capolavori che hanno segnato la storia del mondo videoludico.

GRAFICA

Sonic Advance e Super Mario World 2 sono fedeli rivisitazioni dei titoli, usciti anni or sono su Super Nes e Sega Megadrive: due platform bidimensionali rimasti nel cuore di molti appassionati. Mentre nel titolo Sega si è deciso di operare da zero creando un gioco inedito in grado di far proprie tutte le esperienze acquisite con i precedenti episodi, Super Mario World 2 è, più o meno, l'esatta trasposizione della killer application che tanto successo ebbe per SNES. Detto questo, graficamente i due titoli godono di ottimo aspetto, entrambi coloratissimi e dotati di uno scrolling sempre fluido ed esente da rallentamenti.
Sia in Sonic Advance che in Super Mario World i fondali, dotati di numerosi livelli di parallasse, appaiono ben curati e dettagliati al punto giusto; la palette dei colori, più nitida rispetto ai loro predecessori e gli sprite, più grandi e definiti ed animati in maniera molto convincente, fanno capire di cosa è capace il piccolo portatile Nintendo se programmato da abili menti. Tuttavia, forse per la parziale "freschezza" e la rinvigorita caratterizzazione dei personaggi, le nostre preferenze in fatto di grafica, vanno al titolo sviluppato dal Sonic Team. È incredibile ammirare le animazioni particolareggiate dei quattro protagonisti ed i coloratissimi fondali, in grado di dare al giocatore una sensazione di profondità elevata, grazie allo scrolling su diversi piani che i grafici Sonic Team hanno implementato. La rotazione degli sprite e alcuni impressionanti boss di fine stage (davvero enormi) rendono Sonic Advance un piacere per gli occhi, surclassando sotto questo settore, le versioni originali per Genesis e Master System.

SONORO

È molto difficile operare una valutazione sonora ascoltando l'audio tramite le piccole casse di cui la piccola console di casa Nintendo è dotata: il nostro consiglio, quindi, è quello di fruire l'ascolto tramite un paio di buone cuffie. Entrambi i titoli portano per la maggior parte in eredità gli orecchiabili e divertenti motivetti apparsi nei precedenti episodi. Per riparare alla mancanza di ispirazione Super Mario World 2 si avvale di qualche inedito brano che delizierà le vostre orecchie. Gli effetti sonori, anche se limitati dalle capacità della macchina, riescono a compiere in modo molto buono il loro dovere: "gommosi" ed efficaci al punto giusto e in grado di produrre una degna cornice alla struttura totale dei due titoli in questione.

GIOCABILITÀ

A differenza di Sonic Advance, che fa della velocità il suo punto di forza, Super Mario World 2 basa molto sull'esplorazione e su una ragionata capacità di affrontare salti e situazioni precarie. Il porcospino blu dal canto suo, preferisce correre piuttosto che camminare e affronta ostacoli ripidi e nemici, con un ritmo frenetico. Entrambi i titoli sono comunque giocabilissimi e soprat - tutto, molto divertenti. Sia nel titolo Sega che in quello Nintendo i personaggi rispondono con immediatezza ai movimenti della croce direzionale del piccolo GBA. Come capita nei platform 2D Il sistema di controllo è intuitivo e molto elementare. Le nostre preferenze sotto questo profilo vanno, però, al baffuto protagonista del titolo Nintendo, in grado di non frustrare mai il giocatore per via della sua difficoltà crescente ma mai esasperante: se Mario dovesse perdere una vita sarà sempre e comunque colpa del giocatore e non del posizionamento "maligno" di avversari e ostacoli negli stage da parte degli sviluppatori. Cosa che avviene, nel titolo Sega: spesso, nel bel mezzo di una frenetica corsa, accade di cozzare contro uno sprite avversario sbucato fuori dal nulla o contro degli ostacoli non proprio naturali (spuntoni ed altre amenità) che tendono a nascondersi nella maestosità dei livelli.

LONGEVITÀ

Per quanto riguarda questo fattore esiste un unico dominatore e risponde al nome di Super Mario Advance 2. Come già nel precedente capitolo apparso su GBA, il prodotto Nintendo gode di 96 livelli tutti da scoprire e di un vastissimo numero di situazioni di gioco diverse (oltre ai livelli normali ve ne saranno alcuni segreti la cui entrata è di solito celata in maniera abilissima). A ciò vanno aggiunte le diverse abilità che Mario acquisisce semplicemente raccogliendo appositi bonus come funghi (che vi faranno divenire più grandi) o penne (in grado di farvi volare) nonché la possibilità di cavalcare il simpaticissimo Yoshi, abilità che rendono il titolo Nintendo vario e divertente. Lo stesso non si può dire di Sonic Advance, che si avvale di soli 12 livelli durante i quali la difficoltà passa dal "troppo facile" dei primi stage a "esageratamente diffile" dell'ultimo. Certo, la possibilità di utilizzare 3 personaggi oltre a al porcospino blu, aggiunge al titolo una varietà discreta. Purtroppo, però, gli stage saranno sempre gli stessi, insufficienti a mantenere alto per molto tempo l'interesse verso questo titolo.

CONCLUSIONI

Se negli anni '90 era difficile stabilire quale tra i giochi delle due mascotte fosse migliore, senza suscitare un nugolo di polemiche e l'ira dei possessori di questa o quella console, oggi siamo in grado di scegliere il più valido.
Due prodotti che rappresentano una grande fetta di storia nel mondo delle console e dotati di un fascino fuori dal normale: saranno di sicuro accolti con entusiasmo dal popolo dei giocatori. Entrambi i giochi si assestano su livelli di eccellenza, anche se Super Mario Advance, soprattutto per l'ampia varietà di situazioni proposte e un massiccio numero di stage se non migliore, è comunque più completo del suo rivale.

*Il nostro viaggio continua. Esamineremo, mese dopo mese, i **film** che hanno modificato le nostre abitudini, dal linguaggio all'immagine, lasciando un segno indelebile nella storia del cinema. Naturalmente, in parallelo, viaggerà il mondo dei **videogiochi**, coinvolto anch'esso nel processo di beatificazione di quei mostri sacri divenuti forme di **culto**.*

[1] Il memorabile combattimento finale, sotto le luci soffuse di una New York notturna, bagnata dalla pioggia. [2] Connor McLoud è Russel Nash, un antiquario che svolge la sua attività con la fidata Rachel. [3] Le armi degli Immortali erano spade di ogni forgia e dimensione. Connor utilizzerà, in seguito, la lama lasciatagli dal defunto Ramirez, una antica spada giapponese.

La metà degli anni ottanta ha in parte influenzato, "cinematograficamente" parlando, la cultura della massa, inserendo stili e personaggi che ancora oggi trovano spazio nella realtà del piccolo e grande schermo. Tra i film di culto ripescati sinora nelle pagine di *Evolution Magazine*, era impossibile non menzionare il grandissimo personaggio interpretato da un giovane di talento quale Christopher Lambert che, per l'occasione, si prese la briga di dar vita

**"Veniamo dalle remote profondità del tempo.
Ci muoviamo silenziosamente attraverso i secoli vivendo vite segrete, lottando per arrivare al grande incontro: il giorno in cui i pochi superstiti si batteranno finché resterà uno solo di noi.
Nessuno sapeva che eravamo fra di voi... fino ad ora."**

ad uno degli eroi dai tratti più malinconici che l'universo filmico ricordi: *Highlander – L'Ultimo Immortale*. Il compito di dirigere l'intera opera venne affidato dai produttori Bill Panzer e Peter Davis ad un giovane proveniente dall'esperienza dei video musicali: Russel Mulchay, già vincitore di due Grammy Awards e di un MTV Hall of Fame Award. Il risultato aderì perfettamente a quello che la produzione ricercava originariamente: un connubio perfetto di intensità emotiva e vivacità scenica. Innovativo ed interessante lo stile di ripresa adottato per rappresentare il passaggio da un'epoca all'altra del prode McLoud: tale transizione era realizzata riprendendo la scena di continuo, in una sorta di flashback, senza mai interrompere la narrazione visiva con il taglio netto della ripresa e senza frustrare lo spettatore che in malo modo avrebbe reagito al continuo sballottamento di una "virtuale macchina del tempo" da un periodo all'altro.

Nel cast figurava, oltre al già citato Lambert, uno dei più grandi attori di sempre, vincitore per questo film dell'Accademy Award: Sean Connery. Il ruolo di Connery, Juan Sanchez Villa-Lobos Ramirez, maestro d'armi della corte di Re Carlo V di Spagna e mentore del giovane Connor, rappresenta sicuramente il personaggio chiave dell'intero film; l'unico che, con il suo charme, riusciva ad uscire fuori dal cliché drammatico e cupo della pellicola, infondendo ad ogni scena carisma, personalità e humor. Volendo tentare un paragone con una pellicola più recente, potremmo affermare che Sean Connery sta a Christopher Lambert come un bravissimo Laurence Fishburn starà a Keanu Reeves nel fantascientifico Matrix. Eloquenti furono a riguardo le parole del produttore Peter Davis: "*...nella mia testa c'era una sola persona che poteva rendere giustizia al ruolo di Ramirez, e questa persona era Sean. Tutte le scene per Highlander erano state scritte con lui in mente...*".
La vicenda alla base del cult ha inizio nel 1536. L'Highlander è Connor McLeod del clan McLeod di Scozia, nato nel 1518 a Glenfinnen, ferito mortalmente in battaglia dal temibile Kurgan, abitante delle terre rosse (Immortale anch'egli) e mira-

FILMOGRAFIE ESSENZIALI

ARNOLD SCHWARZENEGGER

The Rock (1996) First Knight (1995) Just Cause (1995) A Good Man In Africa (1994) Rising Sun (1993) Medicine Man (1991) Highlander II: The Renegade Version (1991) Robin Hood: Prince of Thieves (1991) The Russia House (1990) The Hunt for Red October (1990) Indiana Jones and the Last Crusade (1989) Family Business (1989) The Presidio (1988) The Untouchables (1987) Highlander (1986) The Name of the Rose (1986) Never Say Never Again (1983) Time Bandits (1981) Meteor (1979) The Great Train Robbery (1979) A Bridge Too Far (1977) Robin and Marion (1976) The Wind and the Lion (1975) The Man Who Would Be King (1975) The Wind and the Lion (1975) Murder on the Orient Express (1974) Diamonds Are Forever (1971) You Only Live Twice (1967) Thunderball (1964) Goldfinger (1964) From Russia, With Love (1963) Dr. No (1962) The Longest Day (1962)

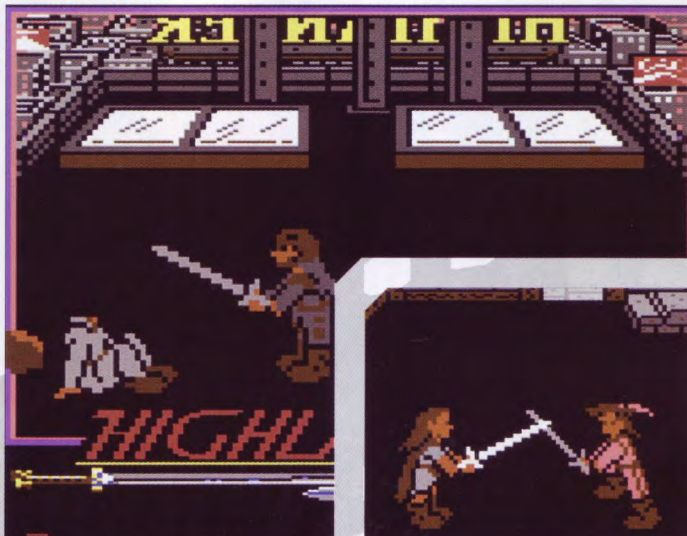
CHRISTOPHER LAMBERT

Beowulf (1998) Nirvana (1997) Mean Guns (1997) Hercule et Sherlock (1996) Adrenalin: Fear the Rush (1996) Arlette (1996) Mortal Kombat (1995) The Hunted (1995) Tashunga (1995) Highlander III: The Sorcerer (1994) The Road Killers (1994) Gunmen (1994) Fortress (1993) Max et Jérémie (1992) Knight Moves (1992) Highlander II: The Quickening (1991) Why Me? (1990) Priceless Beauty (1989) To Kill a Priest (1988) The Sicilian (1987) I love You (1986) Highlander (1986) Subway (1985) Paroles et musique (1984) Greystoke (1984) Légitime violence (1982) Le Bar du téléphone (1980) Une sale affaire (1980)

HIGHLANDER [Usa 1986]

Regia: Russell Mulchay **Cast:** Christopher Lambert, Roxanne Hart, Clancy Brown, Sean Connery, Beatie Edney, Alan North **Colonna sonora:** Queen **Direttore della fotografia:** Gerry Fisher **Produttore:** Peter S. Davis, William Panzer

HIGHLANDER [1986]

Piattaforma: Commodore 64/ZX Spectrum
Casa produttrice: Ocean
Sviluppatore: Interno
Genere: Azione/Picchiaduro **Giocatori:** 1-2

[1] Lo scontro finale col temibile Kurgan. Da notare la grafica squallida e gli sprite di dimensioni notevoli. [2] La schermata introduttiva al titolo Ocean: l'unica in verità, che ricordasse da vicino il film omonimo.

colosamente sopravvissuto alla sua tragica fine. Ripugnato dalla sua gente perché ritenuto figlio del diavolo, Connor incontra la sua futura moglie Heather, che invecchierà e morirà al suo cospetto lasciandolo giovane e baldo. Cinque anni dopo la fuga dal clan di appartenenza, sarà decisivo l'incontro con Ramirez, che lo istruirà sulle tecniche di combattimento e sulla sua vera natura di Immortale. Il maestro Ramirez morirà in seguito allo scontro con Kurgan, il più forte tra gli Immortali, colui che Connor dovrà affrontare nel combattimento finale, nei giorni presenti. Connor, che nel frattempo ha attraversato più di quattro secoli, vive sotto il falso nome di Russell Nash. Di professione antiquario, Connor farà la conoscenza di Brenda Wyatt [Roxanne Hart], affascinante studiosa di spade antiche, di cui si innamorerà e a cui rivelerà la sua vera identità. Sarà proprio Brenda, ormai legata a filo doppio al cuore di Connor, a scatenare le ire di Kurgan, costretto al suo rapimento per attirare Lambert nel duello finale sullo sfondo di una New York notturna e spettacolare. Ciò che rende *Highlander – L'Ultimo Immortale* un film da ricordare è la facilità con cui il bravo Russel Mulchay riesce ad avvicinare lo spettatore al personaggio di Connor McLeod, delineandone perfettamente ogni aspetto psicologico ed emozionale. McLeod è un concentrato di emozioni, ricordi e voglie represse, che portano lo spettatore a stringere un legame intorno alla sua vicenda. L'Immortale che sposò una donna che amava profondamente e che vide un giorno morire di vecchiaia sotto i sui occhi, capsce quale angosce lo attenderanno nei secoli a venire. Viaggiando di epoca in epoca, l'Immortale non vorrà più conoscere l'amore, vivendo in un eterno stato di introspettiva tristezza.
La sola donna che gli sarà accanto, sarà una bambina di nome Rachel, da lui salvata nella Seconda Guerra Mondiale, che diverrà sua fida collaboratrice sino al tempo presente. L'unica persona, sino all'arrivo di Brenda, ad essere a conoscenza del segreto dell'immortalità di McLoud. La tecnica con cui un Immortale segnava la fine del suo rivale era particolarmente cruenta: solo con la decapitazione, infatti, un'Immortale perdeva i suoi poteri. Oltre ad un plot intrigante, *Higlander* stupiva lo spettatore con una fotografia magistrale, in grado di immergere gli occhi e la mente nelle magiche lande scozzesi, in una serie di paesaggi e di inquadrature di rara bellezza. Chiudo estrapolando una frase dalla pellicola di Mulchay, un'esclamazione divenuta in breve tempo oggetto di culto e che ancora oggi passa di bocca in bocca tra gli appassionati: "*...ne resterà uno solo*".

Nello stesso anno dell'uscita nelle sale dell'avventura dell'Immortale, Ocean, a quel tempo software house in rapida ascesa, pensò bene di realizzarne la versione videoludica per quella che, al momento, era la macchina più importante del periodo: il C-64 di casa Commodore. Il gioco era un picchiaduro uno contro uno, e vedeva il giocatore nei panni di Connor McLeod armato della sua spada intento a sconfiggere gli altri Immortali, nel seguente ordine: Ramirez, Fezer e il brutale Kurgan. Il titolo, privo di vero spessore e finalizzato solamente allo scontro poco tattico fra i personaggi, era minato pesantemente da una scarsa longevità e presentava solamente tre locations. Ciò per cui sarà ricordato era, soprattutto, l'ottima riproduzione del brano "A Kind of Magic" nei titoli di apertura e da una, seppur povera, atmosfera malinconica del film di appartenenza al quale era ispirato.

UNA COLONNA SONORA IMMORTALE

Un film come Highlander meritava una colonna sonora capace di avvolgere lo spettatore ed accompagnarlo nelle scene più drammatiche e spettacolari. La scelta dei Queen, da parte della produzione, non poteva rivelarsi tanto azzeccata.

Come se non bastassero la bravura di Connery e Lambert e una trama coinvolgente a rendere giustizia alla pellicola, anche la colonna sonora, eseguita dai Queen, un complesso che nel mondo della musica può ritenersi "immortale", risulta decisiva nella sua intensità ai fini della completezza artistica del film. "A Kind of Magic" era il titolo dell'album, uscito in contemporanea col film, che proponeva alcune delle più entusiasmanti tracce realizzate per una produzione cinematografica: ancora oggi "Princes of the Universe", "Give me the Prize" e la struggente "Who wants to live Forever" percuotono la nostra pelle con gli stessi brividi provati al primo ascolto.

Il Signore degli Anelli

- La Compagnia dell'Anello -

Con l'uscita del capolavoro di Peter Jackson in DVD, Link coglie l'occasione per farvi conoscere da vicino il mondo incantato di Tolkien e alcuni dei più popolari videogames ispirati ai suoi scritti.

FANTASY

Regia: Peter Jackson
Cast: Elijah Wood, Ian McKellen, Viggo Mortensen, Christopher Lee, Cate Blanchett, Liv Tyler
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 5.1 EX
Prezzo: 35,00 Euro

FILM	7
DVD	10

Fascinazione e straniamento. La visione del primo capitolo de "Il Signore degli Anelli" lascia esterrefatti e attoniti, inebriati dalla magnificenza di un mondo incantato che prende corpo con assoluta padronanza cinematografica, spiazzati di fronte ad una saga già "meravigliosa" nella sua maestosità letteraria (il testo di Tolkien, edito a metà degli anni '50, è di oltre mille pagine, suddivise in tre parti, "La Compagnia dell'Anello", "Le due Torri", "Il ritorno del Re") e ora, rinverdita per lo schermo da una trasposizione fedele nello spirito ma inesorabilmente ridotta rispetto alla complessità di situazioni e personaggi originari (i puristi lamenteranno la scomparsa di un personaggio come Tom Bombadil) e quindi ostica per un approccio di compiuta e conscia partecipazione. L'impasse critica (ma non emotiva) nasce proprio dal percepire questa inadeguatezza d'analisi, dal non possedere in toto la cognizione dello splendido evolversi dell'universo tolkeniano, di doversi affidare alla sola esperienza cinematografica senza l'imprinting di approfondimento che è appannaggio dello stuolo di fan che conoscono a menadito tutta l'opera dell'umanista di Oxford, che hanno riaffrontato con dovizia l'intero tomo, quale "riscaldamento" per l'avventura in silicio. E, in effetti, senza un'adeguata lettura propedeutica, l'abbandonarsi alla visione lascia quasi interdetti nella sua ubriacante frenesia narrativa e figurativa. Eppure, per apprezzare il mastodontico lavoro di Peter Jackson (3 anni per la sceneggiatura, 15 mesi per le riprese nelle incontaminate location della Nuova Zelanda, un budget di 300 milioni di dollari per oltre 1.200.000 metri di pellicola che hanno coperto già tutta la narrazione del libro, anche se l'edizione prevede tre film distinti, scanditi nell'arco di altrettante stagioni

SHADOWFAX — 1982

Genere Azione **Produttore** Mike Singleton , Sean Logan **Piattaforma** Vic 20, C64, ZX Spectrum

Nei panni di Gandalf dovevamo sbarazzarci a suon di fulmini e saette di tutti i cavalieri neri che incontravamo. Un semplice gioco d'azione a cavallo, per l'epoca molto divertente che rappresentò un simpatico diversivo alla montagna di avventure testuali e RPG ispirati alla saga di Tolkien.

MORIA — 1982

Genere RPG **Produttore** Severn Software **Piattaforma** C64, ZX Spectrum

Un orribile gioco di ruolo scritto in Basic in cui bisognava addentrarsi nei labirinti di Moria e recuperare l'anello di Durin. Grafica e sonoro decisamente osceni supportati da una trama banale che non coglieva appieno lo spirito del libro al quale era ispirato.

cinematografiche) occorre proprio lasciarsi andare al fascino delle immagini; non solo inchinarsi di fronte all'effervescenza favolistica di Tolkien (ormai assodata e universalmente apprezzata), ma liberare l'emozione dello sguardo di fronte a una costruzione immaginifica che costituisce di per sé un evento narrativo, pathos d'azione, lievità di suggestioni fiabesche, tensione incombente di paure ancestrali. Ma dove Jackson dà il meglio di sé è nella ricostruzione degli ambienti: la paciosa e serena "Contea", il paese degli Hobbit, le eteree e slanciate città degli elfi, la terribile ed agghiacciante Moria, la miniera all'interno di una gigantesca montagna... il regista riesce a trasmettere allo spettatore la giusta atmosfera cogliendone l'intrinseca essenza e l'intimo legame con i personaggi che abitano quei luoghi fantastici. Come detto, Jackson ha amato il libro e ne ha colto la filosofia sottesa. La brama per il potere, la caducità e la debolezza dell'uomo, l'invidia ma anche l'amicizia, la solidarietà, l'eroismo: tutti concetti che il regista ha ben presente e che rappresenta alternando momenti esaltanti e commoventi, drammatici e appassionanti, ben sottolineati dalla musica di Howard Shore.
Il video, in formato 2.35:1 anamorfico, si caratterizza per l'utilizzo di un master recentissimo e curatissimo, in grado di restituire in tutte le circostanze un'immagine estremamente pulita e nitida. La definizione è anch'essa estremamente elevata, ma alterna scene molto dettagliate (in particolare quelle diurne e all'aperto) ad altre leggermente più "sofferenti" per via del ricorso a continui effetti speciali e alle ambientazioni tipicamente "fantasy". Come già detto in precedenza la nitidezza non soffre minimamente di eventuali problemi dovuti all'ottimo enconding effettuato dai tecnici e la presenza di grana o rumore video di fondo sono una meteora. La resa cromatica è brillante, poco satura e sempre fedele all'originale cinematografico.
Chiude, infine, un quadro generale davvero eccellente il perfetto equilibrio delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio presenta una traccia italiana Dolby Digital 5.1 e una inglese con l'aggiunta del canale centrale posteriore matriciale "EX". La traccia italiana è sicuramente una delle migliori incisioni multicanali da noi mai ascoltate e gode di tutte le migliori caratteristiche in grado di mettere alla frusta il vostro impianto. Il primo aspetto che colpisce è l'impatto dinamico, assolutamente prorompente e dai repentini aumenti del volume d'incisione, in grado di farvi sobbalzare dalla poltrona in più di una circostanza. La separazione è assolutamente esemplare, con continui effetti panning in tutte le direzioni perfettamente equilibrati. L'estensione in frequenza garantisce sia un cristallino dettaglio verso l'alto, che una profondità di bassi da "pugno allo stomaco". Inutile sottolineare quanto l'apporto del subwoofer sia determinante, continuo e in grado di riprodurre la gamma più grave come poche volte abbiamo avuto modo di apprezzare. I canali surround sono perfettamente integrati con quelli principali, lavorando perennemente ed in totale simbiosi nel ricreare al meglio la scena sonora. La presenza della codifica EX è, secondo noi, l'unica distinzione della traccia originale inglese rispetto alla nostra doppiata, e garantisce una maggiore precisione del fronte posteriore, specie in ambienti grandi.

Gian Luca Di Felice

EXTRA EXTRA

Ai contenuti speciali è dedicato interamente un secondo DVD, per un totale di più di 2 ore di contributi extra. Cominciamo con lo speciale della Houghton Mifflin "Benvenuti nella Terra di Mezzo" della durata di 17 minuti, lo special FOX TV "La ricerca dell'anello" di 21 minuti, lo speciale SCI-FI Channel "Il viaggio verso la Terra di Mezzo" di 42 minuti, 15 filmati tratti dal sito con speciali ed interviste ai protagonisti, 3 trailer cinematografici, gli spot TV, il videoclip di Enya "May it be",

un'anteprima di un dietro le quinte di "Le due Torri", secondo episodio della saga, un'anteprima del videogioco legata alla saga targato Electronic Arts. Tutti gli inserti sono ottimamente sottotitolati in italiano. A questo punto non ci rimane che aspettare la ricchissima edizione su 4 dischi, sperando magari anche in una traccia DTS full-rate.... chissà? La speranza è l'ultima a morire...

ERRORI SUL SET

"Gli Hobbit hanno grandi piedi pelosi, e girano sempre scalzi".
Sul passo di Montagna, mentre Frodo rotola sulla neve, si vede il collo dello "stivale" a forma di piede!

Per un attimo, nelle scene dell'entrata a Moria, si vede un hobbit con un bel paio di scarpe da ginnastica bianche ai piedi!

Dopo l'attacco degli orchetti e la morte di Boromir, Aragorn si dirige verso la scena di battaglia. Tra la massa di cadaveri di orchetti, in basso a sinistra c'è nè uno che alza la testa!

Medusa Home Entertainment

THE HOBBIT — 1982

Genere Avventura testuale **Produttore** Melbourne House **Piattaforma** C64, ZX Spectrum, CPC, MSX

Un classico delle avventure testuali. All'epoca stupì per l'ottimo vocabolario e la buonissima visualizzazione degli ambienti. Fu convertito praticamente per tutte le piattaforme dell'epoca. Dopo 7 anni dalla sua uscita e cioè nel 1989 fu scelto per far parte della famosa trilogia videoludica "The Tolkien Trilogy".

COLOSSAL ADVENTURE — 1983

Genere Avventura testuale **Produttore** Level 9 Computing **Piattaforma** C64, ZX Sp., CPC, Amiga, ST

Discreta avventura grafico-testuale che insieme con Adventure Quest e Dungeon Adventure andò a formare The Middle-Earth Trilogy (anche conosciuta come Colossal Trilogy).
Apprezzabile il vocabolario e il numero di interazioni effettuabili previste dai programmatori.

Il mondo di Tolkien

L'ISPIRAZIONE
Per meglio descrivere e commentare l'opera di Tolkien è necessario considerare innanzitutto le grandi passioni di questo genio del '900. J. R. R. Tolkien fu, fondamentalmente, un filologo e un umanista di rara grandezza; il suo amore per le fiabe (soprattutto per quelle del nord Europa) e per le lingue, gli infusero il desiderio di creare un mondo alternativo e verosimile. "Ogni scrittore che crei un Mondo Secondario probabilmente desidera in parte almeno essere un creatore effettivo, o spera di attingere dalla realtà: spera che l'essenza propria di questo Mondo Secondario derivi dalla realtà oppure a essa confluisca" (John Ronald Reuel Tolkien alla conferenza dell'8 marzo 1939 presso la St. Andew's University).

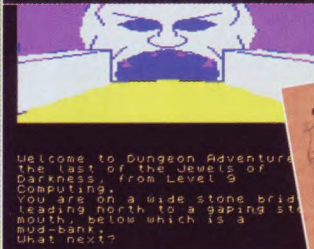
Queste sue parole testimoniano ineluttabilmente l'impulso creativo che lo portarono alla realizzazione di un'opera tanto completa e meravigliosa. In realtà Tolkien all'inizio creò per diletto due lingue: il Quenya e il Sindarin. La sua creazione fu talmente ben concertata che tutte e due le lingue possono a tutt'oggi essere sia scritte che parlate. Mentre per il Quenya lo scrittore si ispirò al latino, per il Sindarin si servì del suo inglese, attingendo a piene mani da terminologie arcaiche di questa lingua filo-germanica. L'idea di creare un vero e proprio mondo gli venne in seguito, quando sentì la necessità di infondere dei connotati storico-culturali ai suoi due idiomi. L'opera di Tolkien sui miti di Arda ovverosia il "Quenta Silmarillion" comincia con la genesi. Appare chiaro come la sua cultura cattolica abbia avuto una grande influenza su tutti i suoi scritti. La Trinità di Tolkien è formata da Eru Iluvatar, creatore, onnipotente e onnisciente (fondamentalmente il Dio dei Cristiani), Manwe, re degli Ainur, il più potente tra loro (identificabile come Gesù), e dal fuoco di Arda, la fiamma imperitura che Eru Iluvatar pose al centro del Pianeta per celarla al malvagio Melkor. Questa fiamma donatrice di vita altro non rappresenta che lo Spirito Santo della religione cristiana (tra l'altro anche questi latore di vita). Ma le similitudini non finiscono qui: lo stesso Melkor (Morgoth), dio malvagio e, prima ancora, benevolo, che ebbe la colpa di farsi tentare dal male, ricorda Lucifero, l'angelo del Signore caduto in disgrazia. Vi sono, poi, gli altri Ainur (Dei minori) che siedono accanto ad Iluvatar come gli angeli fanno con Dio.

The Dungeon of Moria — 1983

Genere RPG **Produttore** N.D. **Piattaforma** C-64, PC, Amiga (1994), Atari ST, MAC

Un RPG con un regolamento molto simile a D&D. Lo scopo era sconfiggere il Balrog ma riuscirci era un'impresa davvero ardua, soprattutto perché bisognava apprendere il funzionamento di una complicata interfaccia utente. Comunque un vero classico, per di più freeware.

Dungeon Adventure — 1983

Genere Avventura testuale **Produttore** Level 9 Computing **Piattaforma** C64, ZX, CPC, ST, Amiga

Discreta avventura testuale e Terzo episodio di The Middle-Earth Trilogy. Questa volta il vocabolario venne ampliato e furono apportate alcune migliorie grafiche. Anche se, a dire il vero, non bastarono a risollevare il titolo dalla sua mediocrità.

E, ancora, Varda, accanto a Manwe che sembra somigliare alla Maria Vergine. Questi Dei creatori plasmano il mondo di Arda e la Terra di Mezzo; alcuni di loro decidono di lasciare Valinor (il Regno Beato, terra degli Dei) per vivere accanto alla propria creazione.

GEOGRAFIA DI UN MONDO FANTASTICO

Proprio la Terra di Mezzo viene descritta in modo mirabile, soprattutto ne "Lo Hobbit" e ne "Il Signore degli Anelli". L'intera opera di Tolkien non sarebbe stata la stessa senza una conoscenza completa da parte sua del luogo in cui è ambientata. Ciò si evince dalla lettura delle magistrali descrizioni che fa l'autore per rappresentare le bellezze e le asperità del suo mondo, destando nel lettore la sensazione di essere là, tra i verdeggianti declivi, le lussureggianti foreste e le impervie montagne della Terra di Mezzo.

CREATURE E RAZZE DELLA TERRA DI MEZZO

Se per la genesi e la religione Tolkien si è affidato alla sua cultura cattolica, ben diversa è stata la fonte di ispirazione per le creature del suo mondo immaginario. Egli rivisitò in chiave più realistica i miti e le leggende del Nord Europa con l'aggiunta di figure tratte da altre mitologie del vecchio continente, come ad esempio quella celtica. Trolls, elfi, folletti, nani, demoni, draghi, guerrieri e stregoni, tutti magnificamente uniti per creare un mondo di fiaba pulsante di vita propria. Come già accennato, nel "Silmarillion", Tolkien iniziando dalla genesi, giunge sino alle soglie della terza era, narrando numerosi eventi accaduti su Arda durante i secoli. Tutte le storie vengono da lui esposte con uno stile che si avvicina molto a quello di un poema epico. Ne è un esempio una sua descrizione di Sauron: "Tra quelli dei suoi servi che hanno nomi, il massimo era lo spirito che gli Eldar (Elfi) chiamavano Sauron, ovvero Gorthaur il Crudele...
In tutte le imprese di Melkor il Morgoth in Arda, in tutte le sue diramate opere e negli inganni della sua astuzia, Sauron aveva parte, ed era meno perfido del suo padrone solo in quanto servì a lungo un altro anziché sé stesso. Ma in tardi anni si levò simile a ombra di Morgoth e a un fantasma della sua malizia..."

Agli eroi, alle principesse e ai malvagi, l'autore, inoltre, conferisce numerosi nomi: nomi con cui ogni cultura conosce tali personaggi. Nel suo mondo, l'autore colloca animali, piante, creature soprannaturali e quattro fondamentali razze evolute: Elfi, Nani, Umani e Hobbit. I primi rappresentano i prediletti degli Dei: immortali come loro e più vicini di chiunque altro alla comprensione del Divino. È a questa razza che dona le due lingue da lui inventate: il Quenya diviene il dialetto dei raffinati e nobili Calaquendi (Vanyar, Noldor e Teleri), il Sindarin, invece, quello dei selvaggi e meno sviluppati culturalmente, Umanyar (Sindar, Elfi Grigi e tutti gli elfi del Beleriand che non seguirono Fëanor, un grande Re del passato).

J.R.R. TOLKIEN

John Ronald Reuel Tolkien nasce il 3 gennaio del 1892 a Bloemfontein, nel Sudafrica, da genitori inglesi originari di Birmingham. Quando nel 1896 il padre morì, la sua famiglia si trasferì in Inghilterra, nel villaggio di Sarehole presso Birmingham. Durante la sua infanzia John fu notevolmente influenzato dalla madre e dalla sua passione per le antiche leggende e fiabe e per le lingue. Dopo la morte della madre, nel 1904, Tolkien viene educato da padre Francis Xavier Morgan, un sacerdote cattolico dell'ordine degli Oratoriani. In gioventù studia all'Exteter College di Oxford, dove ottiene il titolo di Bachelor of Arts nel 1915. Allo scoppiare della prima guerra mondiale Tolkien è chiamato alle armi. Finita la guerra egli torna ad Oxford dove, nel 1919, ottiene il titolo di Master of Arts. Tolkien divenne un famoso ed apprezzato linguista e collaborò all'Oxford English Dictionary. Insegnò lingua e letteratura anglosassone ad Oxford dal 1925 al 1945 e, in seguito, lingua e letteratura inglese fino al suo ritiro dall'attività didattica. Morì a Bournemouth, nello Hampshire, il 2 settembre del 1973. J.R.R. Tolkien è da tutti considerato il padre della fantasy moderna. Con la pubblicazione di The Hobbit, nel 1936, lo scrittore ha gettato le basi per la creazione di un vero e proprio genere letterario. Dal mondo che, di lì a poco, sarebbe scaturito dalla sua fervida immaginazione, numerosi autori del passato e del presente hanno attinto a piene mani, ma nessuno è più riuscito ad eguagliare la bellezza e la poesia dei suoi racconti. Intorno al nucleo originario di The Hobbit ha quindi preso forma il mondo fantastico di Tolkien, con il successivo Farmer Giles of Ham (1949) e, soprattutto, con la trilogia The Lord of the Rings, completata nell'arco di quattordici anni e pubblicata nel 1954-55. Dopo The Adventure of Tom Bombadil (1962), Tolkien mise in musica le numerose canzoni con le quali si dilettavano i suoi personaggi: nel 1968 il musicista Donald Swann pubblica un ciclo di liriche su testi di Tolkien, dal titolo "The Road goes ever on".

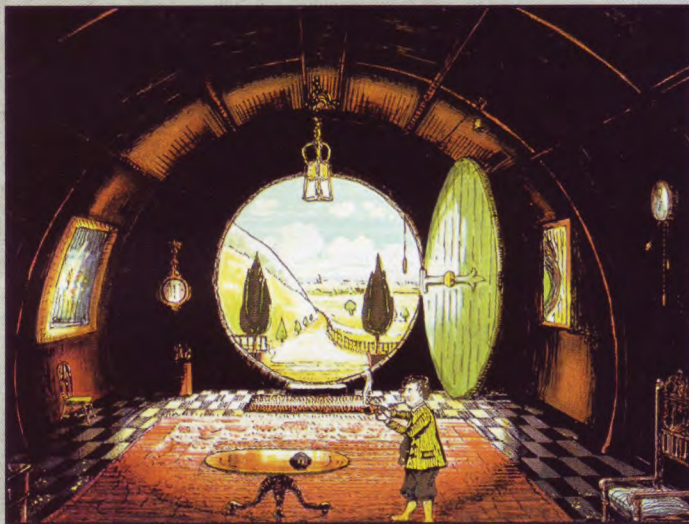
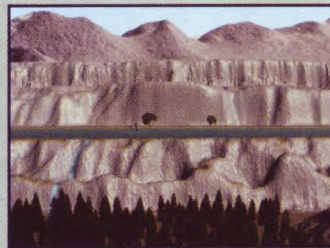
BORED OF THE RINGS — 1985

Genere Avventura testuale **Produttore** Silver Soft **Piattaforma** C64, ZX Spectrum, CPC

Versione dissacratoria del capolavoro di Tolkien. Fu considerato dalla stampa dell'epoca un vero capolavoro. Bored of the Rings era farcito di situazioni umoristiche davvero uniche, persino la mappa presentava locazioni che erano delle storpiature di quelle originali, ad esempio: la terra di Mordor divenne la terra di Dormor. Mitico.

THE FELLOWSHIP OF THE RINGS — 1986

Genere Avventura **Produttore** Beam Software **Piattaforma** C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC

Pibblicato anche con il nome di Lord of the Rings: Game One, in realtà erano due titoli con piccole differenze l'uno dall'altro. Ad ogni modo il gioco era davvero orrendo, anche perché giocandoci non traspariva nulla degli scritti del maestro della Fantasy.

Nelle leggende celtiche, gli elfi sono descritti come esseri molto piccoli e dall'indole gioiosa e burlona. Tutt'altra immagine è quella che ci offre Tolkien per gli elfi del suo mondo, rappresentandoli come degli esseri perfetti, alti, belli e dotati di magici poteri che conferiscono loro una tangibile aura di mistero. Più vicini alla realtà fiabesca sono i suoi nani. I figli di Manwe, sono fisicamente bassi e tozzi e il loro carattere inamovibile, come la terra che li ha generati, li rende un popolo fiero e indomito, ma tale fermezza di intenti li porterà alla rovina, facendoli perseverare anche negli errori. Un'ottima descrizione dei loro usi e costumi la si trova ne "Lo Hobbit": in questa opera si scopre il loro amore per i manufatti ben costruiti e per le pietre preziose. Per quanto riguarda la razza degli Uomini, è inutile descrivere le numerose stirpi presenti su Arda, per altro simili a quelle della nostra Terra. Tuttavia, ce n'è una in particolare che merita attenzione: quella dei Re degli uomini, che Tolkien chiama Dùnedain. Questi ultimi sono i discendenti dei Numenoreani, il popolo che durante la seconda era si stabilì sull'isola di Numenor, vicina ai regni elfici dell'ovest di Valinor. Nel Silmarillion viene narrato di come Sauron riesca a condurre al male il re di Numenor, Ar-Pharazon. Egli farà erigere templi in onore del Signore delle Tenebre Morgoth e in suo onore verranno compiuti sacrifici umani. Istigato da Sauron, Re Ar-Pharazon scaglierà la propria armata contro gli Dei e si spingerà ad Occidente, sfidando il divieto di Eru Iluvatar. L'ira di Iluvatar sarà devastante e il suo castigo nei confronti di Ar-

Pharazon cambierà la faccia del mondo. Un abisso si spalancherà nel Grande Mare fra Valinor e la Terra di Mezzo, e Numenor sarà inghiottita per sempre dalle acque dell'oceano (ciò ricorda da vicino il mito di Atlantide). Tuttavia, la clemenza di Eru sarà grande e tre Numenoreani (Isildur, Anarion e Elendil) rimasti a lui fedeli troveranno rifugio nella Terra di Mezzo, assieme ai loro discendenti, scampando all'immane cataclisma. Quando, nel 3319 S.E. Numenor sprofonderà nelle acque, solo due gruppi di Numenoreani sopravvivranno: i Numenoreani Neri, fedeli a Sauron e scampati alla tragedia, e i Dunedain, discendenti dei tre "fedeli". Questi ultimi daranno vita alle dinastie dominanti gran parte della Terra di Mezzo. L'ultima razza (non certo per importanza) è quella degli Hobbit, la cui descrizione si può trovare su un qualsiasi dizionario inglese: "Nei racconti di J.R.R. Tolkien (1892-1973) esemplari di un popolo immaginario, una varietà minore della razza umana, che si sono dati da soli questo nome (abitatori di buchi), ma che venivano chiamati mezz'uomini, dato che la loro altezza era la metà di quella di un uomo normale". Sia nel capolavoro "Il Signore degli Anelli" e sia ne "Lo Hobbit" il protagonista è un mezz'uomo: Bilbo nel primo libro e Frodo nel secondo si scopriranno eroi loro malgrado. Con ciò l'autore ci insegna che per essere grandi non bisogna essere "grandi" e che anche dietro una persona "comune" può celarsi un vero eroe. In fin dei conti lo stesso Tolkien amava definirsi uno Hobbit, quindi un uomo come gli altri, con i propri pregi e i propri difetti e con tanta fantasia in cui rifugiarsi appena possibile.

Il secondo DVD

Disponibile in DVD dallo scorso anno, edito da Warner, la versione a cartoni animati di The Lord of the Rings pur non passando alla storia per una qualità visiva di primo livello, presentava alcuni interessanti tecniche di animazione che, per l'epoca (1978), risultavano incredibili e realistiche. Il classico realizzato da Ralph Bakshi, della durata di 128 minuti, fu uno dei primi lungometraggi a far uso del motion capture per ricreare sequenze animate credibili. Il cast "vocale" comprendeva attori famosi quali William Squire (Gandalf), Christoper Guard (Frodo) ed Anthony Daniels (Legolas).

CONCLUDENDO

Per capire la grandezza dell'intera opera Tolkieniana è sufficiente tenere presente che la sua mitologia ha ispirato centinaia di scrittori del passato e contemporanei, autori di giochi di ruolo e creatori di ambientazioni fantastiche. Le sue storie sono entrate prepotentemente nell'immaginario di generazioni di bambini e adulti e, chiunque abbia letto i suoi scritti, non può che esserne rimasto affascinato (in primis, chi scrive questo articolo!).

È utopico pensare di poter descrivere il colossale lavoro del maestro inglese in poche righe; ciò che avete appena letto può essere considerato come un invito alla scoperta di un'opera irripetibile e degna dell'interesse di chiunque.

Massimiliano De Ruvo

The Shadows of Mordor — 1988

Genere Avventura **Produttore** Beam Software **Piattaforma** C64, ZX Spectrum, Amstrad CPC, PC

Seguito di The fellowship of the Rings sicuramente migliore del suo predecessore, ma farcito di numerosi bugs. Anche questo gioco fu inserito nella successiva raccolta *The Tolkien Trilogy*.

War in Middle Earth — 1988

Genere Strategico **Produttore** Maelstrom Games **Piattaforma** Amiga, ST, C64, ZX Spectrum, CPC

Altro titolo del grande Mike Singleton. Il gioco era uno strano mix tra un GdR e uno strategico. All'epoca si distinse per la buona grafica (soprattutto della versione Amiga) e l'ottima giocabilità e per il fatto che i comandi erano comunque di facile apprendimento.

I personaggi della trilogia

Frodo Baggins
Nipote adottivo di Bilbo da cui ha ricevuto l' "Unico Anello". Grazie a lui la Compagnia dell'Anello si tuffa nell'impresa di raggiungere il Monte Fato e gettarvi il diabolico manufatto.

Bilbo Baggins
Grande amico di Gandalf e zio adottivo di Frodo. Dopo aver rubato l'Anello a Gollum lo conserva per molti anni. Lo consegnerà a Frodo Il giorno del suo centoundicesimo compleanno.

Gollum
Il magico anello, custodito gelosamente per anni lo ha consumato nell'anima e nelle membra conferendogli il ripugnante aspetto che lo contraddistingue.

Meriadoc Brandybuck
Detto anche Merry, è uno dei quattro hobbit della Compagnia dell'Anello e amico inseparabile di Pippin con il quale forma un'incredibile coppia di pasticcioni.

Peregrino Took
Conosciuto anche come Pippin. Il suo stomaco non conosce rivali e riesce a prevalere persino sulla paura che incutono le orribili creature di Sauron.

Samwise Gamgee
È il timido ma simpatico valletto di Frodo, l'unico a rimanergli accanto durante tutto il viaggio verso il Monte Fato; dimostrazione di fedeltà e benevolenza nei suoi confronti.

Arwen Undómiel
Figlia di Elrond e Celebrian; conosciuta anche come la Signora di Rivendell, si innamora di Aragorn per il quale rinuncia all'immortalità tipica della sua razza.

Elrond
Metà elfo e metà umano di stirpe Numenoreana, è il signore di Gran Burrone e uno degli elfi più potenti della terra di mezzo visto che è in possesso di uno dei tre anelli.

Galadriel
È la detentrice dell'anello elfico di Nenya, con i cui poteri protegge il bosco di Lothlorien dall'Occhio di Sauron. Con il suo specchio può prevedere gli eventi futuri.

Legolas
È il principe degli elfi silvani di Mirkwood. Suo padre Thranduil è il loro Re. Divenuto membro della Compagnia dell'Anello, trova nel nano Gimli il suo migliore amico .

Il Re stregone di Angmar
In passato fu uno dei sette grandi Re, ma venne corrotto dal potere di uno degli anelli donati agli umani da Sauron. Ora e un potente non-morto, signore di tutti i Nazgûl.

Aragorn
Figlio di Arathorn, detto anche Gran Passo, è il quarantesimo discendente di Isildur (colui che sconfisse Sauron nella prima guerra contro le sue armate) e legittimo erede al trono di Gondor.

Boromir
Figlio di Danethor II e valente guerriero. Durante il viaggio viene ammaliato dal potere dell'Anello e nel tentativo di sottrarlo a Frodo costringe quest'ultimo a proseguire da solo.

Grima Vermilinguo
Questo abbietto individuo al servizio di Sauron malconsiglia Re Théoden di Rohan.
Fallirà nel suo intento smascherato da Gandalf.

Théoden
È il Re di Rohan e conduce i suoi cavalieri in aiuto al regno di Gondor.

Gandalf il Grigio
In realtà è un Maia (semidio) uno dei cinque Istari inviati nella Terra di Mezzo per contrastare il potere si Sauron. Possiede l'anello di Narya che gli conferisce i poteri del fuoco.

Saruman il Bianco
Uno dei cinque Istari. Un tempo era il capo del consiglio dei maghi ma fu corrotto dal potere oscuro per aver guardato attraverso uno dei Palantir (le pietre della veggenza).

Sauron
Il male impersonificato. Anch'egli è un Maia e in passato fu il servo del dio Aule (il dio fabbro); ciò spiega la sua abilità nel forgiare oggetti.

Tom Bombadil
La più vecchia entità della Terra di Mezzo.
I suoi poteri provengono dalla natura e ama cantare in compagnia di sua moglie Goldberry e del suo Pony Fatty Lumpkin.

Gimli
Figlio di Glóin, anch'egli fa parte dei nove della Compagnia. Dal carattere burbero e diffidente (tipico dei nani) diviene comunque il miglior amico dell'elfo Legolas.

The Lord of the Rings, Journey to Rivendell 1983 - Mai rilasciato

Genere Avventura/RPG **Produttore** Parker Brothers **Piattaforma** Atari 2600, Intellevision

Così come altri videogiochi basati sull'universo di Tolkien, anche il titolo Parker non vide mai la luce, causa il rapido declino degli anni '80 del settore console. The Lord of the Rings, Journey to Rivendell doveva essere un RPG in grado di far rivivere al giocatore le gesta di Frodo e compagni all'interno di scene dal look similare.

The Lord of the Rings 1990

Genere RPG **Produttore** Electronic Arts, Interplay **Piattaforma** Amiga, PC, Super Nes

Primo titolo della serie The lord of the Rings, Il videogioco Interplay è certamente uno dei migliori mai usciti basati sul mondo creato da Tolkien. Benché non seguisse la trama pedissequamente, teneva pienamente fede allo spirito del libro.

B1

Un autunno "fantastico" attende i possessori di PS2, Xbox e GBA che vedranno arrivare sulle loro macchine i titoli dedicati alla saga fantasy di Tolkien editi da Universal Interactive ed EA. Eccovi in dettaglio le ultime informazioni a riguardo, diffuse dalle software house e le prime immagini di The Hobbit di Sierra Entertainment.

The Lord of The Rings: The Two Towers

Le terre di Middle Earth prendono vita su PS2 e Gameboy Advance. EA sta, infatti, portando a termine lo sviluppo di **The Lord of the Rings: The Two Towers** previsto in uscita per la fine di novembre. La versione PS2 **(A1, A2 e A3)** sviluppata dai misconosciuti Stormfront, è in realta un action-adventure con visuale in terza persona, nel quale potremo impersonare gli eroi della trilogia filmica: Aragorn, Legolas e Gimli. Oltre a combattere contro una larga varietà di orchi e terribili creature dell'oscurità, sarà possibile interagire con i PNG presenti nelle 13 missioni che riprendono gli ambienti del primo e del secondo film. Nota di rilievo va sicuramente alla colonna sonora, composta da Howard Shore e presente durante tutte le fasi di gioco e nelle numerose cut-scene. Il comparto grafico, pur ricordando alcune produzioni PC (che non è, poi, un male) appare dettagliata e somigliante alla controparte filmica. La versione per il piccolo portatile di casa Nintendo **(A4, A5)**, ad opera dei Griptonite Games, muterà la visuale di gioco in una visuale in isometria. Ai comandi di uno dei quattro eroi della trilogia (Aragorn, Legolas, Frodo e Gandalf), dovremo affrontare 30 livelli differenti per ognuno di essi (che si tramutano in un totale di ben 120!). Da quanto intravisto dalle immagini, non ci aspettiamo certo un miracolo: non appare troppo pratico gestire un numero di dettagli così elevato in uno schermo di dimensioni ridotte come quello del GBA. Speriamo che gli sviluppatori abbiano implementato un sistema di

A1

RIDERS OF ROHAN	1990

Genere Strategia/azione **Produttore** Konami, Mirrorsoft **Piattaforma** PC

Riders of Rohan fu un gioco di strategia davvero atipico. A noi era affidata la guida dei cavalieri Rohirrim nella loro lotta contro Saruman e le sue legioni di orchi. La particolarità del titolo risiedeva nella sua componente arcade. Infatti oltre a muovere intere unità, potevamo tirare con l'arco e combattere con la spada il leader degli orchi.

LORD OF THE RINGS - THE TWO TOWERS	1991

Genere RPG **Produttore** Electronic Arts, Interplay **Piattaforma** PC, Super Nes

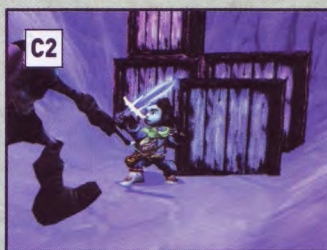
Insieme con il suo predecessore è uno dei migliori titoli sul capolavoro Tolkeniano. L'unico vero difetto riscontrabile era rappresentato dalle battaglie decisamente poco ispirate. La versione Amiga in realtà non vide mai la luce sebbene nel 1992 fosse stata annunciata.

inquadrature che ci consenta sempre di essere sempre coscienti del nostro operato. Prevista una modalità di gioco in link che permetterà di espandere l'azione ad un altro giocatore. The Two Towers a detta della stessa Electronic Arts non è che il primo di una lunga serie di titoli ispirati agli epici scritti di Tolkien, che raggiungerà tutte le piattaforme videoludiche entro il 2003.

The Lord of The Rings: The Fellowship of the Ring

The Lord of the Rings: The Fellowship of the Rings previsto per PS2 ed Xbox **(B1, B2 e B3)** e in sviluppo presso gli studi Surreal Software, al pari della creazione EA, sarà una action-adventure con visuale in terza persona.

La trama si basa sugli accadimenti del primo episodio della trilogia, e prevede l'utilizzo di tre membri della compagnia (Frodo, Aragorn e Gandalf) in una serie di livelli ambientati nelle immaginifiche lande della Terra di Mezzo. Ognuno dei tre protagonisti, godrà di caratteristiche proprie, utili per venire a capo delle diverse situazioni di gioco quali puzzle e improvvisi attacchi nemici. Citiamo l'ottima realizzazione grafica di Orchi, Black Riders e del diabolico Balrog.

Dalle parole di Jim Wilson, presidente di Universal Interactive, si evince la volontà di realizzare una serie di videogames quanto mai fedeli allo spirito del capolavoro "tolkeniano". Solo con il primo code preview avremo la possibilità di appurare se tanto impegno si rivelerà ben speso. Dopo tanta azione, ci voleva il piccolo Gameboy Advance per giocare un RPG ispirato al primo volume della saga di Tolkien **(B4, B5)**. Attraverso una serie di ambientazioni in isometria, controlleremo sino ad un massimo di nove personaggi (Frodo, Sam, Merry, Pippin, Gandalf, Aragorn, Legolas, Gimli e Boromir) e affronteremo una serie di combattimenti orientati all'azione. Ogni personaggio godrà delle proprie abilità, che potranno essere accresciute maturando esperienza e raccogliendo appositi oggetti e prezioso denaro. Nonostante la trama ricalchi in maniera lineare le vicende del libro/film, alcune sub-quest promettono di aggiungere varietà al gameplay. Tecnicamente, il titolo Universal presenta dettagliati modelli bidimensionali provvisti di ombre renderizzate ed un buon uso della palette di colori del portatile Nintendo. L'uscita è prevista per il prossimo autunno.

The Hobbit

Mai come in questo momento le software house fanno a gara per tirare fuori dalla naftalina licenze più o meno attinenti ad un mondo, quello fantasy, salito prepotentemente alla ribalta grazie al film di Peter Jackson e alla sua versione DVD. Non stupisce, perciò, che Sierra Entertainment abbia deciso di sviluppare un action-adventure dedicato ad un altro popolare libro di Tolkien: The Hobbit.

Previsto per il momento solamente in versione Game Cube **(C1, C2 e C3)** ed atteso per il primo trimestre del prossimo anno, The Hobbit ci farà vestire i panni di Bilbo Baggins in persona all'interno di un'avventura tridimensionale (tanto per cambiare) dove il carismatico Hobbit dovrà vedersela con le creature malvagie della Terra di Mezzo (oltre 30 nemici), risolvere numerosi enigmi, utilizzare le proprie abilità stealth combinate ad altre caratteristiche in puro stile RPG, sino ad arrivare sano e salvo alla foresta di Mirkwood. Durante il suo viaggio Bilbo Baggins incontrerà gli epici personaggi ideati dalla penna di Tolkien: Gandalf, Thorin, Elrond, Gollum e Smaug il dragone. Per aggiungere varietà allo schema di gioco, sarà possibile sbloccare anche un mini-game denominato Stonelords: una variante strategica con cui sfidare gli amici o i personaggi governati dalla CPU.

Nell'attesa di nuovi dettagli, vi lasciamo alle prime immagini.

Giuseppe Nigro

NOT LORD OF THE RINGS — 1987

Genere Avventura testuale **Produttore** N.D. **Piattaforma** ZX Spectrum

Ancora un'avventura testuale arricchita da grafica statica per il valido computer di casa Sinclair, ancora un gioco che risultava essere un tributo alla celeberrima narrazione epica. Questo non vuol certo dire che Not Lord Of The Rings fosse, però, un bel gioco. Ad un alto tasso di contenuti demenziali (e volgarotti) si raggiungeva un divertimento soltanto misero.

THE BOGGIT — 1986

Genere Avventura testuale **Produttore** Delta 4 Software **Piattaforma** ZX Spectrum, C-64, CPC

Ricordate il pluri-citato "The Hobbit"? Ebbene, questo titolo ne è la parodia esatta: un avventura grafico-testuale suddivisa in tre parti, ricca di humor e situazioni bizzarre che divertì gli utenti anglosassoni e quanti potevano carpirne tutte le sfumature.

INSIDER

IL MONDO DELL'HOME ENTERTAINMENT VISTO DA VICINO

AVVENIMENTI, DISCHI, TENDENZE: LA MUSICA PROIETTATA VERSO IL FUTURO

a cura di Elena Raugei

Fascino diabolico

Il settimo album dei Primal Scream ribadisce l'inconfondibile discorso di fusione tra chitarre elettriche ed elettronica, a metà fra radici rock e innovazione, portato avanti da Bobby Gillespie e compagni.
Intitolato "Evil Heat" ed edito dalla Columbia/Sony, il disco racchiude undici brani. Spiccano l'iniziale, psichedelica "Deep Hit Of Morning Sun", le chitarre frenetiche di "Skull X", le incursioni punk di "Sick City" e le linee melodiche in "Autobahn 66", ma soprattutto le ritmiche impazzite di "Rise" - già nota come "Bomb The Pentagon", ribattezzata e modificata nelle liriche per ovvi motivi dopo l'11 settembre 2001 - e le irresistibili vibrazioni del singolo "Miss Lucifer", accompagnato tra l'altro da un futuristico video-clip dagli stupefacenti effetti speciali. Da segnalare i contributi della modella Kate Moss (voce nella cover di "Some Velvet Morning" di Lee Hazlewood e Nancy Sinatra), dell'ex Led Zeppelin Robert Plant (armonica nella bluesata "The Lord Is My Shotgun") e di Jim Reid dei Jesus And Mary Chain (cantante in "Detroit"). Dopo l'apice artistico di "Screamadelica" e il più recente "Exterminator", "Evil Heat" è la nuova tappa di un'evoluzione creativa tanto perversa quanto catartica, un nuovo terreno di incontro fra malinconia e rumore, sacro e profano.

Mastro DJ

Paul Oakenfold, produttore, remixer e boss dell'etichetta *Perfecto*, torna in pista con un nuovo album, "Bunkka". Le undici canzoni del CD viaggiano prevalentemente su binari dance e pop, anche se risultano non meno evidenti le influenze della club-culture e del rock underground, e vedono sfilare una lunga serie di celebri ospiti, tra i quali Perry Farrell dei Jane's Addiction, Emiliana Torrini, Shifty Shellschock dei Crazy Town, Ice Cube e Asher D. Tra gli episodi proposti spiccano il trascinante singolo "Ready Steady Go", l'atipico duetto fra Tricky e Nelly Furtado nella solenne e seducente "The Harder They Come" e i riusciti intrecci strumentali di "Zoo Park". "Bunkka" è un autentico caleidoscopio di differenti sonorità, talvolta non propriamente originali né perfettamente armoniche, in grado comunque di conferire nobiltà alla pura melodia e di divertire con classe. Giochi di prestigio di estrema semplicità, difficili da imitare nonostante i trucchi siano celati solo dietro la raffinatezza della veste sonora, che rendono magnetico e affascinante lo spettacolo allestito da Mastro Oaken-fold nel suo policromo teatro elettronico.

100 giorni con gli Underworld

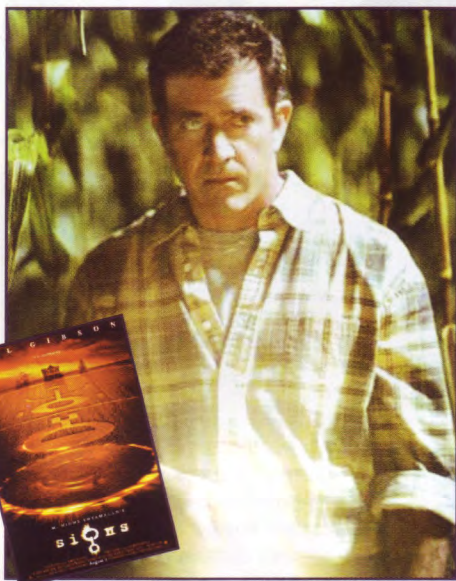
"A Hundred Days Off" (V2) è l'ultimo attesissimo lavoro degli Underworld. Karl Hyde e Rick Smith, resi celebri dalla "Born Slippy" della colonna sonora di "Trainspotting", ritornano dopo tre anni di silenzio con il quarto album in studio, presentando dieci episodi ispirati e policromi e riaffermandosi come sicuro punto di riferimento per l'intera scena elettronica. Attraverso brani come il singolo apripista "Two Months Off", "Mo Move" e "Dinosaur Adventure 3D", che viaggiano su ritmi sfrenati ma non mancano di eleganza, o come "Sola Sistim" e "Ballet Lane", che tratteggiano sfumature di sintetica delicatezza, "A Hundred Days Off" conferma come la musica dance possa assumere più che validi connotati artistici, superando ogni banale intento ludico o commerciale: le ottime canzoni in scaletta vanno a delineare un ascolto-viaggio irrinunciabile e imprevedibile, tanto affascinante al primo impatto quanto sorprendente nella scoperta di ogni singolo dettaglio. I due musicisti inglesi sembrano quasi pittori sonici, capaci di sintetizzare impressione ed espressione: il risultato è una tela di note equilibrata e vivace, magari priva di veri e propri hit da classifica ma straordinariamente omogenea e affascinante. Cento di questi giorni agli Underworld!

We love Prodigy

A cinque anni di distanza dal fortunatissimo "The Fat Of The Land" - chi non ricorda "Breathe", "Firestarter" e "Smack My Bitch Up"? - i Prodigy si rifanno vivi con il CD-singolo "Baby's Got A Temper", che anticipa il nuovo album "Always Outnumbered, Never Outgunned" in uscita per fine 2002.

Costruito sulle basi della consueta miscela techno-punk e ricamato da un cantato acido e urticante, il brano - proposto anche in versioni dub e strumentale - presenta un intreccio di cadenze orientaleggianti e campionamenti distorti, oltre a offrire nei secondi iniziali una sfuggente reprise del celebre riff di "Firestarter". Come sempre Liam Howlett, Maxim e Keith Flynt hanno provocato scandalo e suscitato scalpore, tanto con gli espliciti riferimenti al Rohypnol (un calmante che associato all'alcool provoca l'abbassamento delle barriere inibitorie e delle capacità di reazione: "we love Rohypnol, she got Rohypnol, we take Rohypnol, just forget it all" sono appunto i versi incriminati) quanto con il video-clip allucinato e visionario, che individua nel latte ricavato da mucche (probabilmente pazze) una nuova ipotetica droga per la comunità. I prodigiosi terroristi del suono sono di nuovo tra noi.

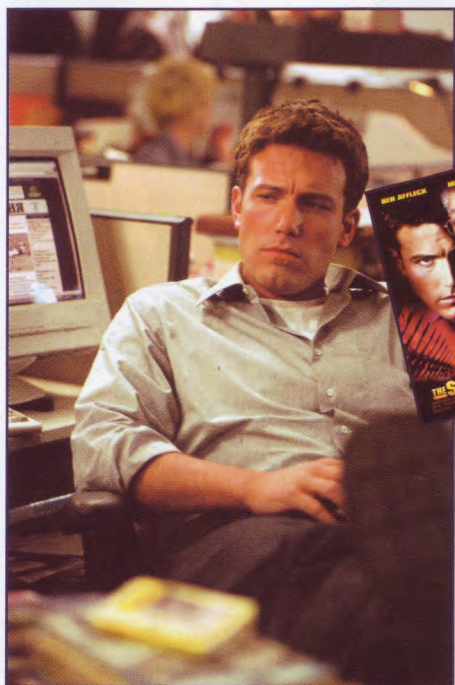
a cura di Gian Luca Di Felice

CINEMA AL CINEMA

[Signs]

Si chiama "Signs" e si profila come uno dei successi della nuova stagione cinematografica (l'uscita è prevista per il primo ottobre in tutte le sale italiane). Il titolo si riferisce alla misteriosa apparizione di enormi disegni fatti di cerchi concentrici e linee rette. Si tratta dei cosiddetti "crop circle", fenomeno scoperto negli anni '70 e sulla cui origine si dibatte ancora: segnaletica extraterrestre o "bufala" orchestrata dai soliti ignoti? A fomentare l'attesa spasmodica per l'uscita di "Signs" non è tanto la sua trama intrigante, quanto il prestigio del giovane sceneggiatore e regista Manoj Night Shyamalan e di Mel Gibson nel ruolo del protagonista. Shyamalan, definito da molti come "il nuovo Spielberg", a soli 31 anni ha sviluppato un linguaggio filmico assolutamente originale. Dopo il successo travolgente de "Il Sesto Senso" (candidato all'Oscar in sei categorie, 661 milioni di dollari di incasso) e di "Unbreakable", un nuovo film di Shyamalan è per definizione un evento. "Signs" è difficilmente riconducibile ad un unico genere. Il punto di partenza è una classica trama fantascientifica: un ex-prete, Graham Hess (M. Gibson), scopre tracce misteriose nei campi di granturco, preludio ad un'invasione extraterrestre. Graham si è ritirato in campagna dove vive con il fratello e i figli. Grazie ad una serie di flashback, scopriamo che il protagonista ha perso la moglie in un incidente stradale. E il film assume le sembianze di un dramma familiare. Sull'insolito innesto tra dramma di famiglia e thriller fantascientifico si staglia la storia portante: il conflitto interiore del protagonista che, dopo aver rinunciato al sacerdozio, scoprirà nuove forme di fede. La parabola di Graham Hess è una versione contemporanea della storia biblica di Giobbe: l'eterna lotta tra il dubbio e la fede.

[Frailty - Nessuno è al Sicuro]

"Frailty", diretto e interpretato da Bill Paxton, il cui titolo letteralmente significa "fragilità", condensa in una parola una storia fatta di precario equilibrio e debolezze umane che vede protagonista una comune famiglia americana, composta da padre e due figli. Bill Paxton, per la prima volta alla regia (ha ricevuto consensi da parte di illustri colleghi come James Cameron, Sam Raimi e Bryan Singer), racconta "Frailty" per mezzo di numerosi flashback. Ad inizio film, Fenton Meiks (Matthew McConaughey), confessa all'agente dell'FBI Wesley Doyle (Powers Boothe) di conoscere l'identità del noto serial killer denominato "La Mano di Dio" per anni ritenuto il responsabile di una serie di morti avvenute nello stato del Texas. Per il detective Doyle, incaricato del difficile e ancora irrisolto caso, finalmente si comincia a delineare una possibile traccia: il killer sarebbe il fratello più giovane di Fenton, Adam. Per provare la verità di quanto afferma, Fenton conduce Doyle ad Abilene, la piccola città dove è cresciuto, per mostrargli il luogo in cui i corpi sono stati sepolti. Fenton torna così indietro con la memoria al 1979, quando aveva dodici anni (Matt O'Leary) e suo fratello Adam (Jeremy Sumpter) nove. La loro era una famiglia normale e felice fino a quando una notte il loro padre (Bill Paxton), vedovo, rivelò loro di avere avuto una visione durante la quale Dio, in forma di angelo, gli annunciava il prossimo giudizio universale, e sceglieva loro tre per combattere le forze del male...

[Al Vertice della Tensione]

Tornano i venti di guerra (fredda) ma non solo. Tornano il coraggio e la sfrontatezza, di realizzare un film sul terrorismo. Ad un anno dalla tragedia dell'11 settembre, infatti, il genere "catastrofico" sembrava scomparso dalle sale. Invece "Al Vertice della Tensione" ce la mette tutta e, inevitabilmente, riporta alla mente immagini che hanno troppo a che fare con i ricordi, le paure e l'angoscia di quel tragico giorno e dei mesi a seguire. Il film ruota attorno ad un giro di vite dove crudeli e maniacali terroristi, con l'America e la Russia testa a testa, minacciano il destino dell'umanità per mezzo di armi nucleari. Interessante è anche il gioco che compie il regista Phil Alden Robinson con l'utilizzo di fuori campo, rumori, azioni, simboli impercettibili, resi palesi grazie ad una regia consapevole e da una cinepresa scrutatrice che indaga e focalizza indizi preziosi alla trama. Jack Ryan (Ben Affleck) è un giovane analista della CIA che viene coinvolto dal capo del controspionaggio americano, William Cabot (Morgan Freeman), in una storia di terrorismo spinta fino all'impensabile. Un gruppo di terroristi neo-fascisti compra sul mercato nero un ordigno nucleare per farlo esplodere nello stadio dove viene disputato il Super Bowl, evento al quale assiste anche il presidente degli Stati Uniti. La deflagrazione è distruttiva e i terroristi fanno in modo che la colpa ricada sui Russi. Il clima tra USA e Russia è tesissimo: le due super potenze sono pronte a dichiararsi guerra, le armi sono puntate e la tragedia è imminente...

"Al vertice della tensione" è il quarto film tratto da un romanzo di Tom Clancy dopo "Caccia ad ottobre rosso" del 1990, "Giochi di potere" del 1992 e "Sotto il segno del pericolo" del 1994.

[Bad Company]

Il premio Oscar Anthony Hopkins si cimenta in una commedia poliziesca alla "Bruce Willis" assieme ad uno degli attori comici più amati al momento dal pubblico statunitense, Chris Rock (Arma Letale 4).

L'agente della CIA Kevin Pope (Chris Rock) è infiltrato a Praga all'interno di un'organizzazione dedita alla vendita di armi provenienti dalla ex-URSS. Il suo compagno, l'agente Oaks (Anthony Hopkins), dovrà spacciarsi per un acquirente interessato ad una testata atomica portatile che fa gola a molti terroristi, soprattutto a Dragan Adjanic (Matthew Marsh) ed alla sua spietata organizzazione. Per impedire la vendita della bomba a quelli che crede suoi concorrenti, Dragan organizzerà un agguato in cui Kevin rimarrà ucciso.

L'unica possibilità di chiudere l'affare risiede, ora, nel fratello gemello di Kevin, Jake (sempre Rock, ovviamente!), che dovrebbe prenderne il posto all'insaputa dei terroristi. Facile no? Peccato che Jake non sia un agente della CIA... La pellicola diretta da Joel Schumacher è stata costruita appositamente sul contrasto tra i due agenti Rock ed Hopkins e sul loro modo di affrontare la vita; alla sconsiderata irruenza del primo, si contrappone la fredda calma del secondo, il tutto nell'ottica di creare gag più o meno divertenti.

[Wasabi]

Hubert (Jean Reno), poliziotto di lunga fama, si trova in missione privata in Giappone; la defunta moglie Nikko gli ha infatti lasciato un'eredità molto particolare: una figlia di diciotto anni...

[Pluto Nash]

Il redivivo Eddy Murphy è Pluto, proprietario di un popolare locale notturno situato sulla Luna, alle prese con il losco boss della zona che esige il "pizzo". Sarà aiutato dalla bella Dina Lake.

[Stuart Little 2]

Ritorna il topolino digitale, questa volta alla ricerca di un amico con cui dividere le giornate. La piccola canarina Margalo, minacciata dal malvagio Falcon sarà l'"occasione" giusta...

[Arac Attack - Mostri a Otto Zampe]

Prodotto da Roland Emmerich e Dead Devlin e girato da Ellory Elkayem, questo film riprende i classici B-Movie degli anni '60 in una vicenda l'horror condita da un gradevole humor.

VANILLA SKY

DRAMMATICO

Regia: Cameron Crowe
Cast: Tom Cruise, Penelope Cruz, Cameron Diaz, Kurt Russell
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 9

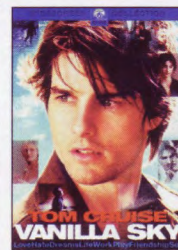
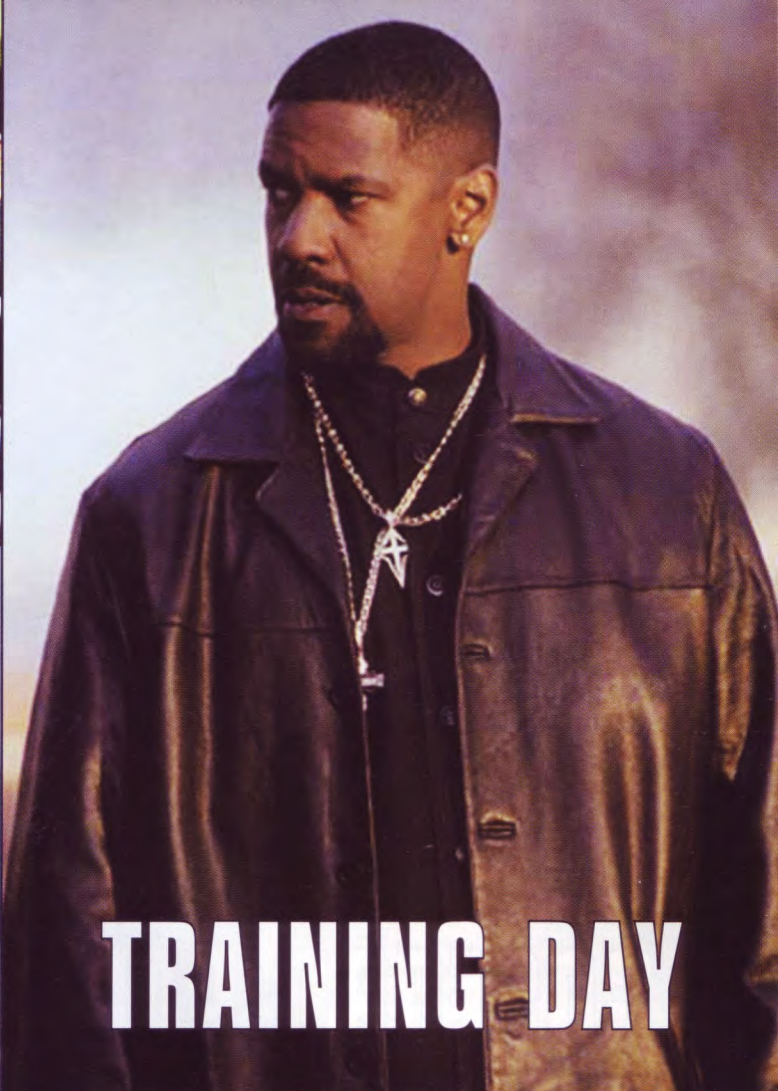
"Abre los ojos" è il titolo originale del film di Aménabar di cui Crowe ha realizzato un accurato remake "americano", ma sono anche le prime parole con cui si apre il film, quasi a voler rendere omaggio alla sceneggiatura originale. Un film che aggredisce ed intriga lo spettatore, confonde le carte in tavola, lo stordisce catapultandolo in una storia talmente assurda da sembrare reale. Il ricco, giovane ed affascinante uomo d'affari David Aanes (T. Cruise) ha ereditato dal padre una casa editrice multinazionale e ne presiede il consiglio d'amministrazione. Nella sua vita non mancano donne affascinanti e bellissime, amici più o meno sinceri, sesso e denaro. Manca solo il vero amore, ma nel preciso istante in cui i suoi occhi incontrano lo sguardo di Sofia (P. Cruz) David si rende conto di aver finalmente trovato la donna dei suoi sogni.

Sfortunatamente, proprio quando la felicità sembrava a portata di mano, la vita si riprende tutto ciò che gli aveva generosamente offerto, facendolo risvegliare nel peggiore degli incubi immaginabili...

Il video presenta un'immagine piuttosto definita ma afflitta da una certa quantità di grana che si rende particolarmente visibile nelle sequenze girate all'interno. Strano, considerato che la pellicola è molto recente: è comunque doveroso tenere conto dei filtri utilizzati dal regista, che possono avere in qualche modo diminuito la compattezza dell'immagine. La resa cromatica è fedele all'originale cinematografica e dotata di un grado di saturazione ottimale. Il master, infine, appare in ottime condizioni e assolutamente privo di graffi o spuntinature. L'audio Dolby Digital 5.1 è veramente degno di nota in quanto capace di innalzare in modo considerevole il coinvolgimento nel film. Sin dalle prime battute si evince che la traccia è in effetti molto dettagliata e dinamica, con dialoghi sempre in primo piano ed equilibrati. Il fronte principale denota un'elevata separazione tra i canali, mentre il missaggio, molto curato, valorizza al meglio le atmosfere oniriche ed i colpi di scena del film, attraverso una scena sonora che ruota costantemente attorno al centro dell'azione. Non mancano infatti numerosi e quanto mai spettacolari effetti panning fronte-retro e passaggi laterali che coinvolgono tutti i diffusori presenti nell'impianto. Dal canto suo, il subwoofer viene chiamato in causa con frequenza ed equilibrio ed assicurando un impatto in gamma bassa che dona autorevolezza alla traccia. L'accurata selezione dei brani musicali della colonna sonora viene anch'essa messa in risalto dall'elevata qualità del missaggio. Dal punto di vista dei contenuti speciali, il DVD non delude le aspettative: si parte con un filmato di introduzione al film (6'), poi abbiamo uno speciale sul tour promozionale (10'), il commento audio di C. Crowe e N. Wilson, una breve intervista a Paul McCartney, un video musicale, una nutrita galleria fotografica con introduzione del fotografo e dei menù innovativi di ottimo gusto e dalla grafica curatissima.

- Le auto immatricolate a New York devono esporre obbligatoriamente l'adesivo dell'assicurazione sul vetro frontale, cosa che non c'e' sulla macchina di David.
- Nel primo passaggio tra volto sfigurato e volto "riparato" (dopo il "miracolo" del chirurgo plastico tedesco), Cruise ha, come per magia, la stessa dentatura dell'inizio del film (che poi è la sua). Poco male, se quando aveva il volto sfigurato non avesse avuto una dentatura "perfetta", chiaramente finta.

Paramount Home Entertainment

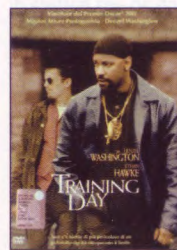
TRAINING DAY

AZIONE

Regia:	Antoine Fuqua
Cast:	Denzel Washington, Ethan Hawke, Scott Glenn
Video:	2.35:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese, Francese Dolby Digital 5.1
Prezzo:	23,19 Euro

FILM	7
DVD	9

Dopo innumerevoli pellicole in cui ha fatto la parte dell'eroe ("Malcolm X", "Philadelphia", "Hurricane", solo per citarne alcuni), Denzel Washington si cimenta nel ruolo del cattivo. L'occasione gliela dà Antoine Fuqua, che gli affida la parte del protagonista nel suo film, "Training day". Nella pellicola, Washington interpreta la parte del detective Alonzo Harris, un poliziotto della narcotici di Los Angeles che da 13 anni combatte contro i trafficanti di droga, ma che, ormai demotivato, decide di violare la legge e di lasciarsi corrompere. Harris è incaricato di scortare un novellino, Jake Hoyt (interpretato da Ethan Hawke), nel suo primo giorno di servizio, ventiquattr'ore d'addestramento (da qui il titolo "Training day") in cui si susseguono traumi e scoperte dolorose. Jake si rende conto che Harris è corrotto ed è costretto a decidere se denunciarlo o lasciarsi attrarre dal sistema, come molti altri suoi colleghi. Denzel Washington offre una grande prova di recitazione che gli varrà l'Oscar, dando vita ad un personaggio ambiguo e senza scrupoli, ma al tempo stesso affascinante e coinvolgente. Il merito è anche del regista che, riuscendo a limitare sparatorie e scene violente, ci propone una storia avvincente e densa di tensione.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master assolutamente perfetto ed esente da qualsiasi tipo di difetto. La definizione è assolutamente straordinaria in tutte le circostanze e restituisce un'immagine dettagliatissima sia in primo piano che sugli sfondi. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza grazie alla pulizia del telecinema, all'assenza di rumore video o grana di fondo e all'ottimo encoding effettuato dai tecnici. La resa cromatica vira su tonalità molto brillanti ed accese, e comunque sempre fedeli all'originale cinematografico. Il livello di contrasto è forse leggermente eccessivo (aspetto peraltro comune a molti DVD firmati Warner), ma è ben equilibrato con le regolazioni di luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 sorprende per la separazione e la dinamica, che potrete soprattutto notare ed apprezzare durante le sparatorie, in cui l'impatto sonoro diventa improvvisamente secco e profondo. Tutti i canali sono assolutamente indipendenti, specie i canali surround in grado di ricostruire dettagliatamente la scena sonora e di coinvolgere lo spettatore. L'estensione in frequenza assicura cristallinità verso l'alto, medi apprezzabili soprattutto negli ottimi dialoghi e bassi profondi (grazie anche all'apporto sempre puntuale del subwoofer). La traccia originale inglese, anch'essa DD 5.1, è sostanzialmente di pari qualità. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo il commento del regista purtroppo non sottotitolato, il dietro le quinte di 15 minuti, le scene inedite, il finale alternativo, il trailer cinematografico e due video musicali.

- Nella scena in cui i due protagonisti si fermano con la macchina sul ciglio dell'autostrada scendono dal mezzo lasciando il motore acceso (si vede anche il fumo che esce dal tubo di scappamento), ma quando vi risalgono Denzel Washington mette in moto la macchina!
- Non è proprio un errore del film, ma della locandina del DVD (e forse anche del VHS!). c'è scritto *"Denzel Whashington vincitore 2001 miglior attogonistare prota"*. Ma cos'è una nuova categoria? Oppure una clamorosa svista?

Warner Bros Home Video

GOSFORD PARK

COMMEDIA

Regia:	Robert Altman
Cast:	Maggie Smith, Kristin S. Thomas, Michael Gambon, Jeremy Northam, Morris Weissman, Ryan Philippe, Camilla Rutherford
Video:	1.77:1 anamorfico
Audio:	Italiano, Inglese Dolby Digital 5.0
Prezzo:	25,77 Euro
FILM	7
DVD	7

Inghilterra, anni Trenta. Sir William McCordle (Michael Gambon) e Lady Sylvia (Kristin Scott Thomas) invitano alcuni amici e parenti ad una battuta di caccia nella loro splendida tenuta. Al seguito dei numerosi ospiti illustri (conti, eroi di guerra, ma persino un attore ed un produttore di Hollywood...), una schiera di valletti, camerieri ed inservienti. Il tempo trascorre lento tra banchetti sontuosi, partite di bridge e pettegolezzi vari. Ma anche nei salotti più rispettati e perbene può "scapparci il morto", specie se dietro al delitto si celano interessi economici più o meno occulti. Ed è così che intorno al cadavere dell'odioso e odiato Sir William si sviluppa il resto dell'intreccio, il cui esito si rivela francamente deludente considerata la cura e la minuzia con cui Altman aveva tessuto fino a quel punto la trama. Ad ogni modo, la fedelissima riproduzione della società e del costume dell'epoca e l'attenta rappresentazione dello spirito anglosassone fanno di "Gosford Park" un'opera affascinante e suggestiva. Il merito di questo va anche alle interpretazioni di tutto il cast, fra cui spicca Maggie Smith, assolutamente perfetta nei panni della contessa di Trentham.

Cominciamo l'analisi tecnica del DVD con una pessima notizia: il video, in formato 1.77:1 anamorfico, purtroppo non rispetta l'originale "aspect ratio" 2.35:1 della pellicola cinematografica. Al di là di questo non trascurabile particolare, l'immagine denota l'impiego di un master pulito e dalla buona definizione. Considerato che il film è girato quasi interamente all'interno ed in condizioni di scarsa luminosità, la quantità di grana evidenziata in fase di decompressione è tutto sommato ridotta. La resa cromatica, che rivela una dominante verdastra, fa prova di un adeguato grado di saturazione. Purtroppo non convince appieno la resa sui neri, la cui profondità spesso invade le zone circostanti, diminuendo la percettibilità del dettaglio. L'audio Dolby Digital 5.0 garantisce una spiccata chiarezza nella resa dei dialoghi, un aspetto di primaria importanza durante la visione del film. Il dettaglio della traccia è soddisfacente, così come la sua resa musicale, sufficientemente ariosa. I canali posteriori vengono impiegati principalmente per supportare la colonna sonora, e solo in seconda battuta per aumentare la profondità della scena attraverso effetti di ambienza e riverbero. Il canale LFE è assente, ma la natura del film fa sì che non se ne senta realmente il bisogno. L'ascolto della traccia in lingua originale mette in luce poche differenze qualitative: la differenza sta piuttosto nel maggiore coinvolgimento che deriva dalla visione del film in lingua originale, sicuramente più ricca di humour e divertente. Fra gli extra annoveriamo un backstage (con sottotitoli in italiano) di oltre 5', delle interviste ad Altman e agli attori protagonisti, i trailer originali e italiani ed una galleria fotografica.

- Nella scena in cui Mary, la giovane cameriera di Lady Constance, è immersa nella vasca da bagno, si vede con grande chiarezza una fascia che copre il seno della ragazza, che, in teoria, dovrebbe essere nuda.
- Quando Mary, appena uscita dalla macchina di Lady Constance, mette piede per la prima volta a Gosford Park, il suo soprabito è visibilmente bagnato a causa della pioggia che cadeva poco prima; ma un istante dopo, all'interno della villa, lo stesso soprabito è asciutto.

Medusa Home Entertainment

DELITTO IN FORMULA 1

COMMEDIA

Regia: Bruno Corbucci
Cast: Tomas Millian, Dagmar Lassander, Pino Colizzi, Bombolo
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 18,33 Euro

FILM 6
DVD 7

Afflitto da un cognato fannullone, il commissario Giraldi deve indagare su un incidente doloso all'autodromo di Monza in cui è morto un famoso pilota. Un secondo delitto provoca la sua espulsione dalla polizia, ma lui, come sempre, salderà il conto. Dal 1976 con Squadra antiscippo, Tomas Milian si è legato per anni all'ispettore Nico Giraldi con la regia di Corbucci in una serie di poliziotteschi buffi e barzellettistici, biliardo e acrobazie clownesche. Questo episodio sarà seguito da "Delitto al Blue Gay" che chiuderà la serie. Il video sorprende per il buono stato di conservazione del master, che dopo qualche secondo iniziale (durante i titoli di testa) afflitto da numerosi graffi e punti neri, si riprende decisamente denotando una più che soddisfacente definizione, soprattutto in considerazione della pellicola di origine italiana e anni '80. Il dettaglio non è particolarmente elevato sugli sfondi, soprattutto a causa di una nitidezza non afflitta per quasi l'intera durata del film da rumore video di fondo e quale spuntinatura di troppo. La resa cromatica è piuttosto naturale, brillante e tutto sommato poco satura. Chiude, infine, un quadro generale positivo, il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano è stato per l'occasione restaurato e rimissato in Dolby Digital 5.1. La resa è davvero soddisfacente e sorprendente soprattutto nella resa dei dialoghi, sempre chiari e puliti. La separazione è degna di un film di ultima generazione, soprattutto nell'apporto dei canali surround, in grado addirittura di assicurare qualche bell'effetto panning. Se proprio dobbiamo notare qualche pecca (ma visto l'origine del film lo facciamo solo per dovere di cronaca), possiamo dire che l'estensione in frequenza riproduce quasi sempre le medio-alte, restituendo un'incisione un po' stridula. Comunque facciamo i complimenti ai tecnici che ci hanno regalato una traccia molto coinvolgente. I contenuti speciali si limitano ai soliti della casa toscana: biografia e filmografia del regista e del cast, album fotografico e trailer cinematografico.

Cecchi Gori Home Video

SCARY MOVIE 2

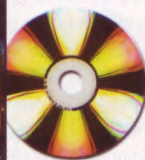
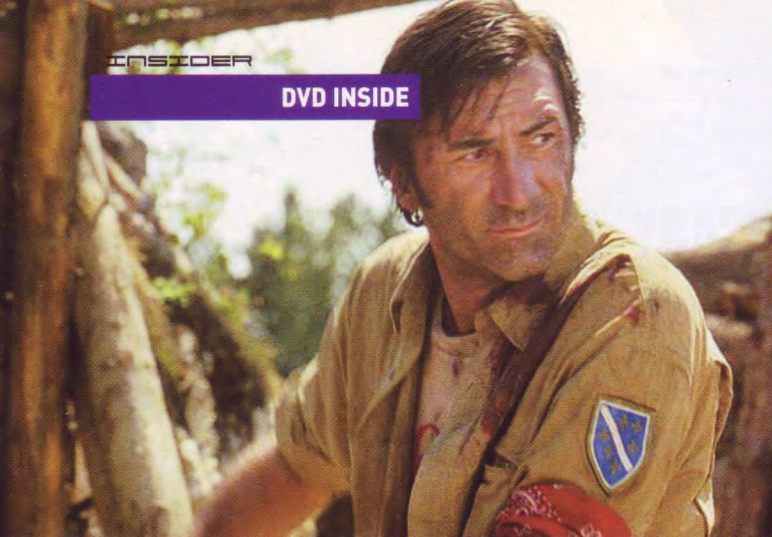
COMMEDIA

Regia: Keenen Ivory Wayans
Cast: Shawn Wayans, Marlon Wayans, Anna Faris, Regina Hall, James DeBello, Chris Elliott, Tori Spelling
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 23,19 Euro

FILM 5
DVD 9

I fratelli Marlon e Shawn Wayans, diretti da Keenen Ivory, il maggiore, non mantengono la promessa fatta con "Scary Movie"; il sequel da loro scritto, prodotto e girato non è totalmente all'altezza del precedente capitolo. Questa volta il tema ispiratore non è "Scream 2, ma "Hunting – Presenze", ma i protagonisti sono sempre gli stessi: Cindy (Anna Faris) sopravvissuta all'impatto con la macchina, Brenda (Regina Hall), Shorty e Ray ed i nuovi entrati "Tommy" (James DeBello), Theo e Alex (rispettivamente Kathleen Robertson e Tori Spelling). Le gag si susseguono a ritmo serrato, decisamente più "pesanti" rispetto al film precedente, mentre un terribile spirito tenta di uccidere i ragazzi rinchiusi nella sua casa.
Il video gode dell'utilizzo di un master perfetto e in grado di riprodurre un'immagine sempre molto definita in tutte le circostanze, sia in primo piano che sugli sfondi. Anche la nitidezza si attesta su livelli di eccellenza per via dell'assenza di rumore video o grana di fondo e per l'ottimo lavoro di compressione Mpeg2 effettuato dai tecnici in fase di authoring. La resa cromatica è naturale, brillante e poco satura, assicurando una distinzione molto buona dei contorni. Chiude, infine, un quadro complessivo davvero esemplare il perfetto equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 gode di una buona separazione con i dialoghi ben riprodotti dal centrale e i canali anteriori chiamati a riprodurre le musiche e tutti gli effetti di ambiente, insieme con i diffusori surround (con anche qualche discreto effetto panning). La dinamica è assolutamente in linea con il genere di film, così come l'estensione in frequenza, cristallina verso l'alto e buona verso il basso, senza particolari interventi del subwoofer. La traccia originale inglese è sostanzialmente di pari qualità. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo un dietro le quinte di 8 minuti, 14 scene eliminate e 3 finali alternativi, una galleria fotografica, uno speciale sugli effetti speciali di 5 minuti, lo speciale "Kitty Kitty" sull'animazione del gatto, gli effetti paurosi e il dietro le quinte sul trucco di Barry Koperm, sottotitolati in italiano.

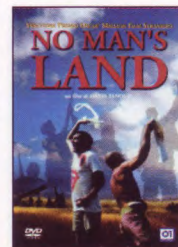
Buena Vista Home Entertainment

NO MAN'S LAND

DRAMMATICO

Regia: Danis Tanovic
Cast: Branko Djuric, Rene Bitorajac
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1 e Dolby Digital 2.0
Prezzo: 28,35 Euro

FILM 8
DVD 8

Il tema della guerra si conferma uno dei terreni più fertili e stimolanti per la creazione di film di spessore e ricchi di spunti di riflessione. Tutti i più grandi registi che si sono cimentati nel genere hanno cercato la giusta alchimia per scuotere le coscienze e rappresentare in modo crudo e veritiero il dramma di un conflitto bellico. Lo hanno fatto con approcci esistenzialisti e riflessivi (Coppola con "Apocalypse Now" e Malik con "La sottile linea rossa" per citare due capolavori assoluti), con opere spettacolari ma dall'impatto sconvolgente (Stone con il montaggio ossessivo di "Platoon", Spielberg con gli straordinari effetti visivi di "Salvate il soldato Ryan"). Ma tutti con una componente critica dirompente che ha trovato in "Full metal jacket" di Kubrick la più efficace ridicolizzazione della disciplina militare e dell'idiozia della guerra. Ebbene, senza scomodare i mostri sacri appena citati, il film di Danis Tanovic riesce invece a colpire per l'estrema semplicità con cui, attraverso una sceneggiatura "leggera" solo in apparenza ma estremamente elaborata, riesce a dipingere l'assurdità di un conflitto, quello tra serbi e bosniaci, che ha coinvolto "fratelli" e vicini di casa. La situazione tragicomica che si viene a creare nella trincea contesa dagli opposti eserciti costringe i due soldati al dialogo e alla ricerca di una soluzione diplomatica. Il film è molto pungente e non risparmia la stampa, rea di manipolare gli avvenimenti alla ricerca dello scoop a tutti costi, e le Nazioni Unite, un'organizzazione internazionale burocratica ed incapace di agire e di risolvere le sue tensioni interne.

Il video è caratterizzato dall'utilizzo di un master recente, sufficientemente nitido e dotato di una resa cromatica piuttosto naturale, volutamente tendente al freddo. La definizione si attesta su livelli superiori alla media, sebbene sui secondi piani e sugli sfondi l'immagine sia un po' impastata. La grana della pellicola non si rende mai realmente fastidiosa, a tratti solo nelle sequenze più scure. L'audio Dolby Digital 5.1 presenta dialoghi molto chiari e sempre in primo piano. La traccia è incisa ad un volume corretto ed è dotata di un discreto dettaglio, nonché di una dinamica sorprendente, che si rivela nelle poche sequenze di combattimento. Il missaggio impiega i canali posteriori per ricreare al meglio gli effetti ambientali quali vento, cicale ed altri rumori di fondo. Il risultato è una scena ambientale suggestiva che coinvolge ancora di più lo spettatore nelle vicende del film. Il canale LFE è sfruttato correttamente e ciò appare evidente dopo i primi colpi di mortaio... L'audio in lingua originale è sostanzialmente analogo a quello italiano, forse un pelo più carico di basse frequenze, ma le differenze sono proprio minime. I contenuti speciali sono deludenti considerata la caratura del film: una galleria fotografica ed il trailer italiano non possono soddisfare la curiosità e l'interesse che scaturiscono dopo la visione.

01 Home Entertainment

L'ATTIMO FUGGENTE

DRAMMATICO
Regia: Peter Weir
Cast: Robin Williams, Robert Sean Leonard, Ethan Hawke
Video: 1.77:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 8
DVD 8

Autunno 1959. All'austera accademia di Welton, Vermont, arriva un nuovo insegnante di lettere moderne, John Keating. La sua concezione della poesia è un tutt'uno con il suo modo di intendere la vita: percepire il lieve bisbiglio dell'arte, crescere nello spirito tra le pagine di Walt Whitman, cogliere l'attimo per un'esistenza da esseri umani capaci di emozioni e di scelte. Un piano di studi appassionato e coinvolgente, fin troppo carico di stimoli trasgressivi...
Il film è già apparso in DVD nell'ormai lontano 1998 con un video, che la fascetta riportava essere in formato 1.66:1 anamorfico, mentre era lo stesso 1.77:1 anamorfico giustamente riportato in questa nuova edizione. Il master sembra essere proprio lo stesso e ripropone, in effetti, le medesime caratteristiche con una definizione buona, ma non eccelsa (specie per gli standard odierni) e una nitidezza che soffre in più di una scena di problemi dovuti a rumore video di fondo che mettono un po' in crisi la compressione Mpeg2, sotto forma di artefatti. La resa cromatica è volutamente un po' spenta, ma abbastanza poco satura e sempre fedele all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale abbastanza buono l'equilibrato rapporto delle regolazioni di contrasto e luminosità. L'audio della prima edizione era in "semplice" Dolby Surround, mentre questa "Special Edition" presenta una traccia rimasterizzata per l'occasione in Dolby Digital 5.1. La resa è complessivamente superiore, ma comunque le differenze non sono poi così tangibili per via del genere molto "tranquillo" e riflessivo della pellicola. I dialoghi sono ben riprodotti dal canale centrale, mentre la bella colonna sonora è sicuramente meglio separata sui canali frontali, mentre risulta ancora un po' chiusa e poco estesa in frequenza. La vera differenza la fanno comunque gli extra (di cui la prima edizione era priva) e la presenza dei sottotitoli in italiano: troviamo un album fotografico, una scena inedita, il tributo ad Alan Splet, il trailer cinematografico, il corso di John Seale (direttore della fotografia) di 21 minuti ed, infine, il commento audio sottotitolato in italiano.

Buena Vista Home Entertainment

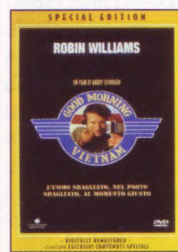
GOOD MORNING VIETNAM

DRAMMATICO
Regia: Barry Levinson
Cast: Robin Williams, Forest Whitaker
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

FILM 7
DVD 7

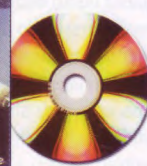
Nell'immediata vigilia della guerra del Vietnam, l'aviere-deejay Adrian Cronauer (R. Williams) viene trasferito a Saigon per condurre un programma radiofonico sulla radio delle Forze Armate americane. L'impatto non è dei più semplici, ma l'aviere riesce effettivamente a portare una boccata d'aria fresca nella base, a ritmo di rock'n'roll. L'estro, la comicità e per certi versi l'ingenuità di Cronauer, decisamente discrepanti con lo spirito che animava la presenza americana nel Vietnam, lo porteranno a scontrarsi con le rigide regole della logica militare, e ad abbandonare il Vietnam come spettatore impotente della strage di innocenti che già si preannunciava. Nel film lascia l'impronta uno straordinario Robin Williams, candidato all'Oscar come miglior attore, cui fa da spalla un ottimo F. Whitaker, che sinceramente vorremmo vedere più spesso sul grande schermo. Rispetto all'edizione uscita alcuni anni fa in DVD, il video manifesta dei passi avanti dovuti all'utilizzo di un disco doppio strato che ha permesso un bitrate decisamente più elevato. Purtroppo, a giudicare dalla grana presente sulla pellicola, il master non deve aver subito un ulteriore processo di restauro e tutto ciò si traduce in un'immagine non molto compatta e carente di tridimensionalità. Permane la presenza di qualche sporadico graffio sulla pellicola, mentre la resa cromatica non appare molto precisa nei contorni e si rivela nel complesso leggermente satura. L'audio rimasterizzato in Dolby Digital 5.1 non segna un enorme passo avanti rispetto alla precedente codifica Dolby Surround, in quanto l'intervento dei canali posteriori è trascurabile ed il fronte sonoro è ancora chiuso e caratterizzato dal ruolo prevalente del canale centrale. La resa è comunque piacevole, nonostante avremmo apprezzato una maggiore valorizzazione della colonna sonora. Gli extra sono finalmente all'altezza della situazione e comprendono un documentario sul film di 34', dei monologhi di Robin Williams scartati in fase di montaggio e due trailer cinematografici.

Buena Vista Home Entertainment

TREDICI VARIAZIONI SUL TEMA

DRAMMATICO
Regia: Jill Sprecher
Cast: Matthew McConaughey, John Turturro, Clea Duvall, Amy Irving, Alan Arkin
Video: 1.77:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0
Prezzo: 18,33 Euro

FILM 7
DVD 6

Il tema è la vita, in bilico tra le aspettative di felicità e le vie tortuose del fato. Le tredici variazioni sono i brevi capitoli in cui è suddiviso il film della sensibile e acuta regista Jill Sprecher, anche sceneggiatrice insieme alla sorella Karen. In mezzo, i destini incrociati di alcuni personaggi a meno di "sei gradi di separazione" l'uno dall'altro che, semplicemente, esistono. C'è chi è in profonda crisi, chi si aspetta ogni giorno un miracolo, chi è rampante e determinato, chi è logorato dall'invidia, chi

riesce sempre a vedere il lato positivo delle cose. Ognuno dovrà fare i conti con le occasioni e le sfortune snocciolate dalla vita.
Ad alcuni la sorte regalerà sorprese, ad altri opporrà un riso beffardo e crudele. Nonostante la profonda malinconia che si respira, a cui contribuisce anche la musica per pianoforte che sottolinea l'evolversi degli eventi, il tono non è cupo. Sembra davvero di confrontarsi con la quotidianità di persone che non si conoscono, ma con cui si condividono intime vibrazioni e pensieri. Grazie ad un efficace impianto narrativo (la regista dichiara di essersi ispirata a "Rapina a mano armata" di Kubrick), le dissertazioni filosofiche a cui si abbandonano i protagonisti non diventano mai un esercizio di stile, ma arrivano con semplicità allo spettatore.
Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master che non brilla di certo per definizione e nitidezza, a causa di un'immagine poco dettagliata e continuamente afflitta da grana e rumore video di fondo. Chiaramente lo stato di questa pellicola non aiuta l'encoding Mpeg2, che lascia affiorare più di qualche artefatto di compressione. La resa cromatica è volutamente un po' spenta e tendente alle tinte pastello. I colori sono abbastanza saturi e non garantiscono una buona distinzione dei contorni. Chiude, infine, un quadro generale non esaltante il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano Dolby Digital 5.1 è fondamentalmente incentrato sul fronte anteriore, con i dialoghi ben riprodotti dal centrale e le musiche ben separate sui canali destro e sinistro. Purtroppo l'incisione non gode di un grande respiro, né di un'estesa risposta in frequenza ed è, inoltre, di volume leggermente più basso rispetto alla media. L'intervento dei canali surround si limita essenzialmente ad un supporto ai canali principali. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo le biografie e filmografie del regista e degli attori principali, l'album fotografico ed infine il trailer: un po' poco per un film così recente.

Cecchi Gori Home Video

MARRAKECH EXPRESS

COMMEDIA

Regia: Gabriele Salvatores
Cast: Diego Abatantuono, Fabrizio Bentivoglio, Cristina Marsillach, Giuseppe Cederna, Gigio Alberti
Video: 1.77:1 anamorfico
Audio: Italiano Dolby Digital 5.1
Prezzo: 18,33 Euro
FILM 7
DVD 5

Quattro trentenni (Diego Abatantuono, Fabrizio Bentivoglio, Giuseppe Cederna, Gigio Alberti) partono per l'Africa alla ricerca di un amico tenuto prigioniero a Marrakech perché trovato in possesso di un chilo di hashish. I quattro portano 20.000 dollari per riscattare la libertà dell'amico. Ma questo non si farà trovare e i quattro dovranno continuare a cercarlo per tutto il Sahara, in un viaggio forse inutile. Gabriele Salvatores cerca di coniugare le malinconie post-sessantottine con l'angoscia dei romanzi di Conrad. E quasi ci riesce. La sceneggiatura di questa pellicola scritta da Carlo Mazzacurati, Umberto Cantarello ed Enzo Montelone è valsa la conquista del premio Solinas.
Il video denota sin dalle prime inquadrature l'utilizzo di un master purtroppo non in buono stato di conservazione e afflitto da numerosi graffi e punti neri, oltre che da una definizione non proprio esaltante. L'immagine non riesce mai ad essere particolarmente dettagliata e gli sfondi appaiono per lo più confusi. La situazione si riprende in parte con lo scorrere dei minuti e nelle scene diurne e all'aperto. La resa cromatica è piuttosto spenta, abbastanza satura e tipica dei film anni '80. Buono, infine, l'equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano è stato per l'occasione rimasterizzato in Dolby Digital 5.1, ma denota comunque una traccia di partenza piuttosto disastrata, con i dialoghi striduli e saturi in più di una circostanza. La bella colonna sonora viene invece riprodotta con buona estensione in frequenza dai canali anteriori, anche se in alcune scene il missaggio non ci sembra del tutto azzeccato.
I canali surround si limitano essenzialmente ad un mero lavoro di supporto ai canali principali.
Per quanto riguarda gli extra troviamo le solite biografie e filmografie del regista e degli attori e il trailer cinematografico. Peccato, visto che per un film italiano avremmo potuto avere magari qualche intervista.

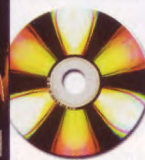
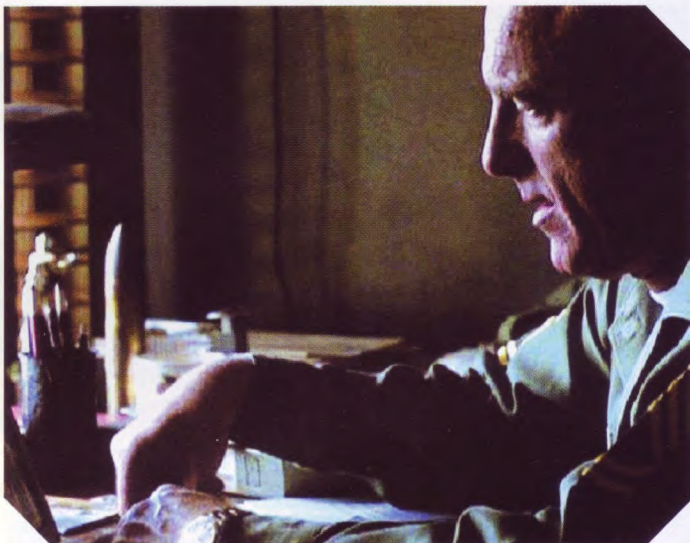
Cecchi Gori Home Video

IL SEME DELLA FOLLIA

HORROR dts

Regia: John Carpenter
Cast: Sam Neill, Jürgen Prochnow, Julie Carmen, Charlton Heston, David Warner, John Glover
Video: 2.35:1 anamorfico
Audio: Italiano DTS, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 14,99 Euro
FILM 7
DVD 6

Lo scrittore di racconti horror Sutter Cane (J. Prochnow) sparisce senza lasciar traccia insieme alla sua ultima creazione, "Il seme della follia", attesa con ansia dai suoi lettori. Il detective Trent (S. Neill) si mette sulle sue tracce, scovandolo a Hobb's End, città inesistente sulle cartine, e scoprendo di essere il protagonista di un libro di Cane, da cui è stato tratto un film. Continuamente giocato sulla confusione tra finzione e realtà, l'opera di John Carpenter è tra le migliori del genere uscite negli ultimi anni. La mancanza di dettaglio, specialmente sugli sfondi, è il fattore più evidente del trasferimento video; la resa cromatica non è pessima, mentre la luminosità è scarsa ed il contrasto appare poco bilanciato. Se il video non è la forza del disco, sicuramente l'audio fa la parte del leone: le due tracce italiane in formato multicanale, una codificata in DTS, l'altra in Dolby Digital, sono sostanzialmente equivalenti, con una leggera preferenza per la prima, più equilibrata. Lo sfruttamento di tutti i canali è costante e permette di godere appieno delle splendide musiche, scritte dal regista stesso. Gli extra contenuti nel disco sono composti dal 'making of' e da biografie, filmografie ed interviste a regista ed attori principali.

Cecchi Gori Home Video

GIARDINI DI PIETRA

DRAMMATICO

Regia: Francis Ford Coppola
Cast: James Caan, Anjelica Huston, James Earl Jones, Dean Stockwell, Mary Stuart Masterson, Elias Koteas, Laurence Fishburne
Video: 1,85:1 anamorfico
Audio: Dolby Surround
Prezzo: 29,90 Euro

FILM	7
DVD	6

Il National Cemetery di Arlington con le sue infinite di lapidi in memoria degli eroi americani caduti in guerra, è meglio noto come i "Giardini di Pietra". Otto anni dopo "Apocalypse Now", Coppola torna ad occuparsi di Vietnam ma in maniera meno spettacolare e tormentata. Questa volta, facendo leva su un romanzo di Nicholas Profitt, sposta la sua attenzione sui dubbi che si fanno largo nella psicologia di quanti quella guerra l'hanno vissuta di riflesso in patria. Il protagonista è Clell Hazard (interpretato da uno degli attori cari al regista, James Caan), un sergente di ferro dei marines che vede crollare progressivamente le sue certezze ogni qualvolta viene costretto a presenziare il funerale dell'ennesima vittima del conflitto vietnamita. Un toccante sguardo alla vita militare in terra statunitense durante la guerra del Vietnam con le valide interpretazioni di James Caan, James Earl Jones e Angelica Huston.

Il film in filigrana è anche la crisi del suo autore, ancora impegnato a trovare soluzioni al disastro economico in cui lo ha fatto precipitare "Apocalypse Now"; una crisi aggravata anche dalla perdita di un figlio nel corso delle riprese. La messinscena è sobria, l'uso della macchina da presa quasi pudico, distante, sofferto, volutamente anonimo; si assiste quasi ad un'implosione delle emozioni tanto distante dagli altri lavori del regista. È lontana l'esibizione apocalittica del Vietnam, nessuna concessione viene fatta allo spettacolo puro e in questo risiedono i suoi meriti.

Il film, che andrebbe analizzato su un piano più profondo, è stato bocciato sia dalla critica che dal pubblico. E a questa bocciatura sembra adeguarsi anche la trascuratezza con cui la Columbia ha trattato questo lavoro di uno dei massimi autori moderni: nemmeno uno straccio di extra e una qualità video sufficiente ma non esaltante. Un vero peccato: poteva essere una buona occasione di "rilancio" per la pellicola di Coppola.

Columbia TriStar Home Entertainment

SERENDIPITY QUANDO L'AMORE È MAGIA

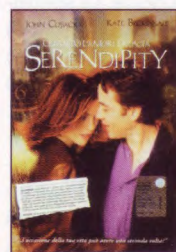
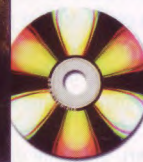
COMMEDIA

Regia: Peter Chelsom
Cast: Kate Beckinsale, John Cusack, Jeremy Piven, Eugene Levy
Video: 1.85:1 anamorfico
Audio: Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1
Prezzo: 25,77 Euro

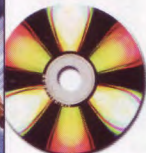
FILM	6
DVD	8

Serendipity è una commedia romantica con tutte le giuste caratteristiche: amore, sentimento, fatalità giostrano in un vortice ben congegnato dal regista inglese Peter Chelsom. Sarah (Kate Beckinsale) e Jonathan (John Cusack) si incontrano per caso a New York durante un freddo Natale. Tra i due sboccia subito un forte sentimento e in un gioco di sguardi e ammiccamenti decidono di affidare al caso il loro prossimo incontro. La sorte del loro futuro amore è demandata al destino. Solo se si verificheranno alcune situazioni, solo se si realizzeranno determinate cose, solo se sarà destino, il loro amore avrà un futuro oppure, altrimenti, vivranno nel rispettivo oblio.

Il film scorre con una buona fluidità sulle ali della leggerezza dell'essere e appassiona lo spettatore senza impegnarlo eccessivamente.

Il video si caratterizza per l'utilizzo di un master recente che dopo alcuni secondi, iniziali con qualche puntino nero di troppo, è in grado di assicurare un'immagine pulita, definita (specie in primo piano) e piuttosto nitida. I colori sono caldi, naturali e fedeli all'originale cinematografico. Chiude, infine, un quadro generale abbastanza positivo il buon equilibrio del rapporto contrasto/luminosità. L'audio italiano è assolutamente consono al genere di film con dialoghi sempre chiari e ben focalizzati sul centrale e le musiche riprodotte con buon respiro dai canali anteriori. I canali surround si limitano essenzialmente ad un mero supporto (con effetto riverbero) ai canali anteriori. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo un dietro le quinte di 20 minuti, 5 scene eliminate con l'opzione del commento audio, la galleria fotografica, il commento del regista. Tutti gli inserti sono ottimamente sottotitolati in italiano.

Buena Vista Home Entertainment

PERFECT

COMMEDIA

Regia: James Bridge **Cast:** John Travolta, Jamie Lee Curtis, Anne De Salvo **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

John Travolta, che interpreta in questo film il ruolo di un giornalista, inviato della rivista "Rolling Stone", conosce un'affascinante insegnante di aerobica in occasione di un reportage sulle palestre, diventate in quegli anni quasi di luoghi d'incontro per single. La scintilla tra i due è inevitabile e scoppia una passione travolgente, finché lei non si sente umanamente tradita... Ma come si dice in questi casi, "tutto è bene quel che finisce bene". Il video è in grado di restituire un'immagine piuttosto ben definita, specie in primo piano, mentre gli sfondi non sono altrettanto di qualità. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato Surround denota un volume di incisione un po' basso, ma risulta comunque tipico delle incisioni matriciali, con il canale centrale che si fa carico della maggior parte del lavoro e i canali anteriori che intervengono soprattutto nel riprodurre la colonna sonora o qualche rumore d'ambiente. Sul fronte dei contenuti speciali troviamo unicamente il trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 6

PIOGGIA DI SOLDI

COMMEDIA

Regia: Peter MacDonald **Cast:** Damon Wayans, Stacey Dash, Joe Santos, Kohn Diehl **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Spagnolo, Tedesco Dolby Digital 2.0 Surround

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

Un piccolo professionista della truffa (D. Wayans, anche produttore e sceneggiatore) e suo fratello (M. Wayans) fanno gli spendaccioni con una carta di credito rubata, ma si espongono ai contatti pericolosi di un boss della malavita finché l'affetto per una yuppie (S. Dash) e l'eliminazione di un coraggioso poliziotto li fanno quasi rinsavire. Una galleria di personaggi strampalati per una commedia sull'intramontabile arte di arrangiarsi. Il video è in grado di assicurare un'immagine sempre pulita e ben definita. L'audio italiano Dolby Digital 2.0 codificato Surround è tipico delle incisioni multicanale matriciali, con un utilizzo prevalente del canale centrale. Per il resto la traccia riesce comunque ad essere abbastanza separata e concede anche qualche intervento dei diffusori surround monofonici. La risposta in frequenza non è particolarmente ampia, specie verso gli estremi alti e più bassi. I contenuti speciali si limitano alla sola presenza del trailer cinematografico.

FILM 6
DVD 6

PROPOSTA INDECENTE

DRAMMATICO

Regia: Adrian Lyne **Cast:** Robert Redford, Demi Moore, Woody Harrelson, Billy Bob Thornton **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1

Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

David e Diana si amano dai tempi dell'università e hanno consacrato la loro unione nel vincolo del matrimonio. Purtroppo improvvise difficoltà economiche sembrano mettere a repentaglio i loro più rosei progetti e i due disperati decidono di tentare la fortuna a Las Vegas. Dopo l'illusione della ricchezza scaturita da qualche vincita fortunosa, la coppia si ritrova completamente al verde. Ma la proposta "indecente" di un ricco miliardario per una notte in compagnia della bella Diana pone David nel più profondo (!) dei dilemmi esistenziali. Dopo "9 settimane e mezzo" Adrian Lyne dimostra di non essere portato a tratteggiare caratteri e situazioni più o meno complessi, e di fermarsi agli aspetti più superficiali e spiccioli delle pur ammissibili problematiche affrontate. Il video denota l'utilizzo di un master in buone condizioni. La traccia audio vanta un'incisione di qualità, sufficientemente estesa in frequenza e dotata di un apprezzabile dettaglio.

FILM 4
DVD 7

SCUOLA DI GENI

COMMEDIA

Regia: Martha Coolidge **Cast:** Val Kilmer, Gabe Jarret, Michelle Meyrink, William Atherton **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo Dolby Digital 2.0 Surround

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 29,90 Euro

Si immagina che in un college di supercervelloni uno degli insegnanti, il professor Hathaway, approfitti delle doti dei suoi allievi a fini personali, per sviluppare la ricerca intorno ad un raggio laser da destinare al Ministero della Difesa. Il nodo viene al pettine ed i giovani geni si ribellano architettando la più diabolica delle vendette... Da una parte ci sono tutte le premesse per lavorare su materiale interessante, ma alla fine prende il sopravvento una scialba sceneggiatura (ne sono autori Pat Proft, Neal Israel e Peter Torokvei; gli stessi della serie di "Scuola di Polizia" e "Bachelor Party") che riduce tutto alla più semplicistica e ripetitiva delle commedie generazionali in salsa demenziale che hanno infarcito gli ultimi due decenni. Il cliché si ripropone sempre identico, con i giovani protagonisti che tra un divertimento goliardico e l'altro inneggiano al solito trittico composto da 'sesso, alcool e party'. Sufficiente la sezione audio/video.

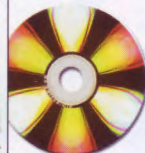
FILM 6
DVD 6

I RAGAZZI DELLA MIA VITA

DRAMMATICO

Regia: Penny Marshall **Cast:** Drew Barrymore, James Woods, Brittany Murphy, Lorraine Bracco **Video:** 1,85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

FILM 5
DVD 7

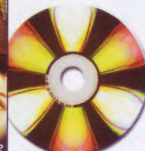
Tratto dal romanzo autobiografico di Beverly D'Onofrio ("Riding in cars with boys"), il film ruota attorno a Bev, una giovane brillante con ambizioni da scrittrice che, dopo un matrimonio fallito ed un figlio non desiderato cresciuto con sensi di colpa e di frustrazione, si ritrova a poter finalmente realizzare le sue aspirazioni ed esprimere il suo talento fino a quel momento represso. La storia narrata è piuttosto ordinaria, e fin qui tutto bene, ma il modo di metterla in scena non riesce a coinvolgere fino in fondo l'interesse dello spettatore. In questo senso un film come "Erin Brockovich", a parte l'abisso che separa l'interpretazione di J. Roberts da quella di D. Barrymore, tiene alta la tensione e la partecipazione emotiva fino all'ultimo fotogramma. E questo è l'aspetto fondamentale che demarca il confine tra "uno dei tanti film" e quelli che lasciano il segno... Sul fronte degli extra troviamo ben 4 "making of" del film, uno speciale HBO e il commento audio dell'attrice protagonista.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 28,35 Euro

IL GIORNO IN CUI IL MONDO FINÌ

HORROR

Regia: Terence Gross **Cast:** Nastassja Kinski, Randy Quaid, Bobby Edner **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 7

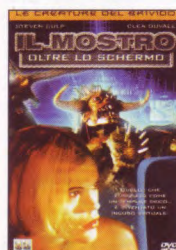
La psicologa Jennifer Stillman si trasferisce in un piccolo centro del Nevada per un nuovo lavoro, ma il suo arrivo è accolto con freddezza e diffidenza dagli abitanti. Durante la sua permanenza, nota la distanza con cui Ben, un ragazzino dotato di poteri paranormali, è trattato da tutti. Egli frequenta la scuola in cui lavora Jennifer, la quale scopre della sua adozione da parte del medico locale, ed il ragazzo le racconta che in realtà è figlio di un mostro alieno, che se ne va in giro per i boschi a far brandelli chiunque incontri... Il trasferimento video restituisce un dettaglio ed un bilanciamento cromatico ottimale. Molto coinvolgente la traccia italiana a canali discreti, che sfrutta tutti i diffusori in modo impeccabile, mantenendo i dialoghi molto chiari e precisi. I contenuti extra prevedono alcuni trailer, il 'dietro le quinte', una galleria fotografica con foto e disegni, le filmografie ed una traccia con il commento audio.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 19,99 Euro

IL MOSTRO OLTRE LO SCHERMO

HORROR

Regia: George Huang **Cast:** Steven Culp, Clea Duvall, Tyler Mane, Jason Marsden, Karim Prince, Julie Strain **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 7

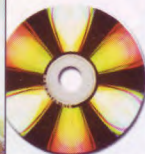
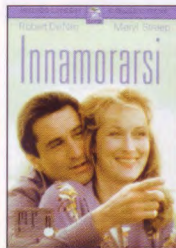
Un'azienda produttrice di videogiochi deve assolutamente migliorare la sua ultima realizzazione, poiché i risultati della fase di sperimentazione sono stati estremamente insoddisfacenti. Per questo assolda una squadra di programmatori di talento, che in sole quattro settimane dovrà creare il più terrificante gioco di guerra mai realizzato. Con la promessa di ricevere un lauto premio, il team progetta un terribile mostro servendosi delle tecnologie più avanzate, ma qualcosa va storto e la creatura prende vita, trasformandosi nell'incubo dei propri ideatori. Il video è caratterizzato dall'ottima qualità del recentissimo master utilizzato. L'audio italiano 5.1 costituisce una vera sorpresa per la precisione e l'utilizzo ben dosato di tutti i canali disponibili. Molto succosi gli extra inclusi nel disco: trailer vari, "dietro le quinte", galleria fotografica, filmografie, weblink e perfino un gioco interattivo per DVD-Rom.

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 19,99 Euro

INNAMORARSI

DRAMMATICO

Regia: Ulu Grosbard **Cast:** Robert De Niro, Meryl Streep, Dianne West, Harvey Keitel **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Francese, Tedesco, Spagnolo Dolby Digital mono

FILM 7
DVD 6

Frank e Molly sono due persone di mezza età sposate e apparentemente felici, entrambe con una vita sentimentale sopita e logorata dalla forza distruttiva della routine, che si incontrano per caso durante uno dei loro spostamenti da pendolari. Cosa può provocare una passione tanto forte in una vita così strutturata, se non una tempesta di sentimenti capace di spazzare via tutto quanto contava nel giro di pochi attimi? Il dilemma ed i sensi di colpa che ne derivano sono quanto si propone di descrivere il film, che conta sulla straordinaria espressività di due attori affiatati (che già avevano dimostrato la loro intesa 6 anni prima ne "Il cacciatore") e su una sceneggiatura molto attenta alle sfumature ed all'analisi dei controversi sentimenti dei due protagonisti. Il video è caratterizzato da un'immagine sufficientemente definita. La traccia audio Dolby Digital 2.0 monofonica non brilla per nitidezza, risultando piuttosto chiusa.

Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

TRE SCAPOLI E UN BEBE

COMMEDIA

Regia: Leonard Nimoy **Cast:** Tom Selleck, Steve Guttemberg, Ted Danson, Nancy Travis **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Tedesco Dolby Digital 5.1

Buena Vista Home Entertainment
Prezzo: 25,99 Euro

Peter, Michael e Jack dividono lo stesso appartamento di New York. Peter è un architetto di successo, Michael è un disegnatore di fumetti e Jack fa l'attore. Oltre alla lussuosa dimora c'è qualcos'altro che li accomuna: l'amore per la vita da scapoli. Nella loro casa c'è sempre una donna disposta a fermarsi anche solo per una notte e c'è sempre una bottiglia di buon vino per convincerla a restare. Tutto scorre allegramente fino a che sulla soglia di casa, una mattina, al posto della bottiglia del latte si ritrovano una neonata con tanto di lettera di "accompagnamento" in cui la madre la presenta a Jack come Maria, frutto di una loro relazione, scusandosi per non potersene occupare temporaneamente a causa di pressanti problemi di lavoro. Il fatto è che anche Jack non se ne può occupare essendo altrove a girare un film: così a Peter e Michael non resta che accogliere la piccola Maria e cominciare a prendersi cura di lei attivando una emergenza da "codice rosso"... Non sono presenti contributi extra.

FILM 6
DVD 6

ADOLESCENTE DELLE CAVERNE

HORROR

Regia: Larry Clark **Cast:** Andrew Keegan, Tara Subkoff, Richard Hillman, Tiffany Limos **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.1

Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 19,99 Euro

In una visione catastrofica del futuro, cara agli autori di Cinema durante la guerra fredda, gli esseri umani sono regrediti ed oppressi da leggi molto restrittive, che tendono alla conservazione della specie. Stanco di subire queste regole, David uccide il padre, che aveva tentato di abusare della sua ragazza, e viene cacciato dalla comunità insieme ai suoi amici. Durante la peregrinazione senza una meta precisa, raggiungono una città abbandonata, dove incontrano due esseri, Neil e Judith, resi immortali dall'ingegneria genetica, i quali fanno provare loro il gusto della libertà. In compenso, il prezzo da pagare sarà molto più alto di quanto potevano lontanamente immaginare. Il video è caratterizzato da una certa "granulosità", accentuata dalla compressione digitale nella prima parte del film. L'audio si fa apprezzare per la chiarezza e l'impatto sonoro. I contenuti speciali comprendono alcuni trailer di DVD in uscita e un brevissimo "dietro le quinte".

FILM 6
DVD 7

ALLUCINAZIONE PERVERSA

HORROR

Regia: Adrian Lyne **Cast:** Tim Robbins, Elizabeth Peña, Danny Aiello, Matt Craven, Pruitt Taylor Vince **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano DTS, Italiano, Inglese Dolby Digital 5.1

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 14,99 Euro

In Vietnam, durante l'attacco ad un accampamento dei Marines, alcuni soldati vengono colti da convulsioni, mentre Jacob fugge nella giungla, dove viene raggiunto e ferito con una baionetta. Ricoverato in gravi condizioni, viene curato in un ospedale da campo. Tornato a casa, è perseguitato da terribili incubi, e tenta di scoprire cosa sia effettivamente successo. In realtà la battaglia non si è svolta contro i Vietcong, bensì tra commilitoni americani: l'incidente sembra dovuto ad un esperimento, compiuto sui militari con una droga studiata per aumentarne la combattività, che i servizi segreti cercano di coprire in tutte le maniere. L'immagine restituisce un buon dettaglio, con una resa cromatica satura. La traccia DTS è dotata di un ottimo dettaglio e separazione. I contenuti speciali comprendono il 'making of', alcune scene tagliate, il trailer cinematografico originale, lo spot TV originale, oltre a biografie e filmografie del regista e degli attori principali.

FILM 6
DVD 7

ESSI VIVONO

FANTASCIENZA

Regia: John Carpenter **Cast:** Roddy Piper, Keith David **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese DD 2.0

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 16,99 Euro

Questo film è un ottimo esempio di come un tema tutto sommato interessante come quello del Grande Fratello, che controlla gli individui assoggettandoli alla mera obbedienza e passività, possa essere mortificato da una sceneggiatura incongruente e da una messa in scena da horror di serie B. D'altronde la scelta di Roddy Piper, star del Wrestling anni '80, nei panni dell'eroe proletario che salva l'umanità dal capitalismo degli esseri alieni, è sintomatica della volontà di Carpenter di non dare eccessiva profondità al carattere di Dana, un uomo semplice e giusto, più a suo agio con le spranghe ed i "suplex" che non con la retorica e l'eloquenza... Il video è caratterizzato da una definizione piuttosto bassa e da una nitidezza sufficiente. L'audio Dolby Digital 5.1 è stato rimasterizzato con buona cura ed offre dialoghi sufficientemente intelligibili nonostante siano piuttosto cupi. I contenuti speciali non sono degni di nota.

FILM 6
DVD 6

SORVEGLIANZA... SPECIALE

POLIZIESCO

Regia: John Bradham **Cast:** Richard Dreyfuss, Emilio Estevez, Madeleine Stowe, Aidan Quinn **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Inglese, Italiano, Tedesco Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 6

Chris e Bill sono due poliziotti messi a sorvegliare la casa della fidanzata di un pericoloso criminale, evaso con molta destrezza dal carcere e che si presume debba riparare da lei per proteggersi la fuga. Come da routine, i due si stabiliscono nella casa di fronte e cominciano a sorvegliare la vita della bella Maria, aspettando che lo spietato fidanzato faccia un passo falso. Per metterle sotto controllo il telefono, Chris non esita ad introdursi nella sua casa sotto mentite spoglie e, con la solita scusa del controllo della linea telefonica, si spaccia per un impiegato della compagnia dei telefoni. I due simpatizzano e ben presto Chris si innamora della bella sorvegliata, trasformando così un lavoro tranquillo in un compito ad altissimo rischio, che metterà a repentaglio non solo la carriera dei due piedipiatti ma la loro stessa vita. Girato da Johan Badham (War Games), fa parte di quel genere di polizieschi prodotti da Hollywood negli anni '80 in cui alle scene di azione si alternano situazioni comiche atte a rendere il prodotto più umoristico che di tensione.

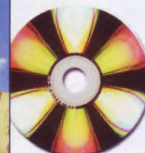
Buena Vista Home Entertainment
Prezzo: 23,49 Euro

TESTE DI CONO

COMMEDIA

Regia: Steve Barron **Cast:** Dan Aykroyd, Jane Curtin, Michelle Burke, Michael McKean, Jason Alexander **Video:** 1.78:1 anamorfico **Audio:** Ita., Francese, Spagnolo, Tedesco DD 2.0 Surround, Inglese DD 5.1

FILM 4
DVD 7

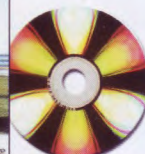
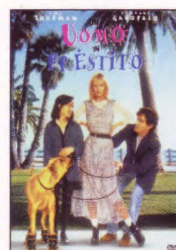
Una coppia di alieni sfigati dalla testa oblunga sbarca sulla terra nel tentativo di portare a termine la colonizzazione del pianeta. Sfortunatamente la loro navicella è andata distrutta durante l'atterraggio, motivo per il quale dovranno rimandare i loro propositi ed attendere rinforzi. Nel frattempo decidono di confondersi con gli umani (piuttosto difficile, a dire il vero...) ed integrarsi in una società che consideravano primitiva ma di cui ben presto non potranno più fare a meno. Distante anni luce dalla pungente ironia di "Mars Attacks!", il film propone personaggi irritanti e noiosi ed una comicità francamente difficile da decifrare, non apportando assolutamente nulla di nuovo al genere. "Cloneheads"... Il video è caratterizzato da un'immagine nitida e sufficientemente dettagliata. L'audio è sufficiente a garantire un buon coinvolgimento nonostante la limitata incisività dei canali posteriori. Il DVD non include contenuti speciali, eccetto il trailer cinematografico.

Paramount Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

UN UOMO IN PRESTITO

COMMEDIA

Regia: Michael Lehmann **Cast:** Janeane Garofalo, Uma Thurman, Ben Chaplin **Video:** 1.851 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese Dolby Digital 2.0 Surround, Inglese Dolby Digital 5.1

FILM 6
DVD 7

Abby (J. Garofalo), una giovane e preparata veterinaria, conduce un programma radiofonico giornaliero in cui aiuta gli inesperti possessori di animali domestici a prendersi cura dei loro amici a quattro zampe. Quando un ascoltatore decide di ringraziare personalmente la conduttrice per i suoi saggi e provvidenziali consigli, Abby si rivela tutto a un tratto timida, insicura ed impacciata, a tal punto da doversi spacciare per la sua alta e bionda vicina di casa (U. Thurman). Ne consegue una serie di equivoci e situazioni più o meno divertenti, che preluderanno al classico lieto fine e al più scontato dei luoghi comuni, quello che vuole che sia la bellezza interiore a contare... Il video è caratterizzato da un'immagine nitida e dalla resa cromatica naturale e precisa. L'audio garantisce un ascolto piacevole, nonostante la scena sonora sia troppo focalizzata sul canale centrale. I contenuti speciali si riducono al trailer cinematografico originale.

20th Century Fox Home Entertainment
Prezzo: 25,77 Euro

VIAGGI DI NOZZE

COMMEDIA

Regia: Carlo Verdone **Cast:** Carlo Verdone, Claudia Gerini, Veronica Pivetti, Cinzia Mascoli **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 2.0

FILM 6
DVD 7

Sulla scia di "Bianco, rosso e verdone", il regista romano ripropone un film a episodi che ruota attorno alle nozze di tre coppie diverse. Ivano (C. Verdone) e Jessica (C. Gerini), due cafoni arricchiti incapaci di esprimersi e comunicare in un linguaggio minimamente articolato. Il dottore logorroico e pignolissimo Raniero (ex Furio) che sfinisce dopo appena un giorno la moglie Fosca (V. Pivetti), inducendola addirittura al suicidio. La coppia di "sfigati" Giovannino e Valeriana (C. Mascoli), vittime, anche durante la luna di miele, dell'egoismo dei propri familiari. Le risate non mancano, soprattutto grazie alla capacità di Verdone di coniare nuove espressioni e termini legati alla "romanità", ma ciò che rimane sullo sfondo è ancora una volta la tristezza di tutti questi personaggi, una caratteristica che ha da sempre contraddistinto la filmografia di Verdone.
Più che sufficiente la qualità audio/video del titolo Cecchi Gori.

Cecchi Gori Home Video
Prezzo: 16,99 Euro

LEI, LA CREATURA

HORROR

Regia: Sebastian Gutierrez **Cast:** Rufus Sewell, Carla Gugino, Jim Piddock **Video:** 1.78:1, anamorfico **Audio:** Italiano, Inglese, Spagnolo Dolby Digital 5.0

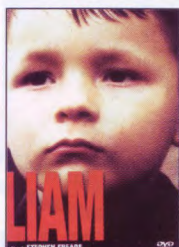
Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 19,99 Euro

Lily ed Angus sbarcano il lunario esibendosi in un circo delle meraviglie in Irlanda ai primi del secolo scorso: lui attrae gli avventori spacciando per zombie un compare debitamente truccato, lei si spaccia per sirena. I due piccoli impostori invecchierebbero nel circo se una sera non capitasse tra gli sprovveduti spettatori un certo Mr Woolrich: deluso dall'aver scoperto che la sirena altri non è che una furba attrice, si lascia andare ad una sorta di delirio su queste creature, che viene subito liquidato dai due come stato di ubriachezza. L'imbarazzata coppietta decide di riaccompagnarlo a casa e lì grande è la sorpresa nello scoprire che l'austera dimora viene da lui condivisa con una sirena, questa volta vera; tanto vera che si è addirittura mangiata la Signora Woolrich...
Sono presenti numerosi contributi extra: trailer vari, dietro le quinte, galleria fotografica con le foto e i disegni del mostro, commento del produttore e filmografie.

FILM 4
DVD 7

LIAM

DRAMMATICO

Regia: Stephen Frears **Cast:** Ian Hart, David Hart, Claire Hackett, Anne Reid, Anthony Borrows, Julia Deakin, Andrew Schofield **Video:** 1.77:1 **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Inglese Dolby Digital 2.0

Elle U Multimedia Home Video
Prezzo: 22,90 Euro

"Liam" è una affascinate storia raccontata attraverso gli occhi infantili di un bambino di sette anni ed è ambientato negli anni Trenta, in un sobborgo operaio di Liverpool, dove vive una famiglia di cattolici irlandesi nei tempi grami della depressione economica, con un padre disoccupato, la madre casalinga e tre figli. Liam è il più piccolo ed è afflitto da balbuzie oltre che essere vittima della risoluta crociata condotta dall'insegnante e dal parroco contro il peccato e le prime pulsioni sessuali. Rapido nel tratteggiare i caratteri, delicato nel raccontarne gli stati emozionali, alterna i toni allegri e quelli amari, riuscendo a proporre anche momenti di buonumore. Ha più di un punto in comune con lo spaccato familiare di povertà e stenti de "Le ceneri di Angela" di Alan Parker, non ultimo l'esiguo budget a disposizione. Il taglio delle immagini è televisivo; non soddisferà gli integralisti dell'Home Theater ma come si può lasciare questo titolo fuori dalla propria cineteca?

FILM 8
DVD 6

NÉ ONORE NÉ GLORIA

DRAMMATICO

Regia: Mark Robson **Cast:** Anthony Quinn, Alain Delon, Michelle Morgan, Claudia Cardinale **Video:** 2.35:1 anamorfico **Audio:** Italiano, Francese, Tedesco, Spagnolo DD 2.0 mono, Inglese DD 2.0 Surround

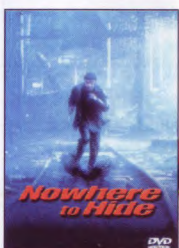
Columbia TriStar Home Entertainment
Prezzo: 29,90 Euro

Tratto dal romanzo "I centurioni" di Jean Larteguy il film è ambientato nel corso della guerra d'Algeria (si spiega in parte così la presenza di numerosi attori francesi come Alain Delon, Maurice Ronet, Michelle Morgan in una produzione americana; e c'è anche una giovane Claudia Cardinale) e ha come protagonista il tenente colonnello Raspeguy; quest'ultimo è riuscito a farsi un nome nella partecipazione francese al conflitto d'Indocina, e viene spedito sul campo d'azione per addestrare un gruppo di giovani reclute. Raspeguy è ambizioso e non va tanto per il sottile nel gestire i rapporti sia con chi gli è nemico che con i suoi collaboratori più stretti. Uno dei suoi uomini però, disgustato dai suoi metodi, abbandona l'esercito... Il lavoro non ha meriti precipui, anzi, non gioca neppure sui ritmi dell'azione e scivola spesso nel melodrammatico, tentando un giusto equilibrio tra ragioni e torti delle due parti a confronto.

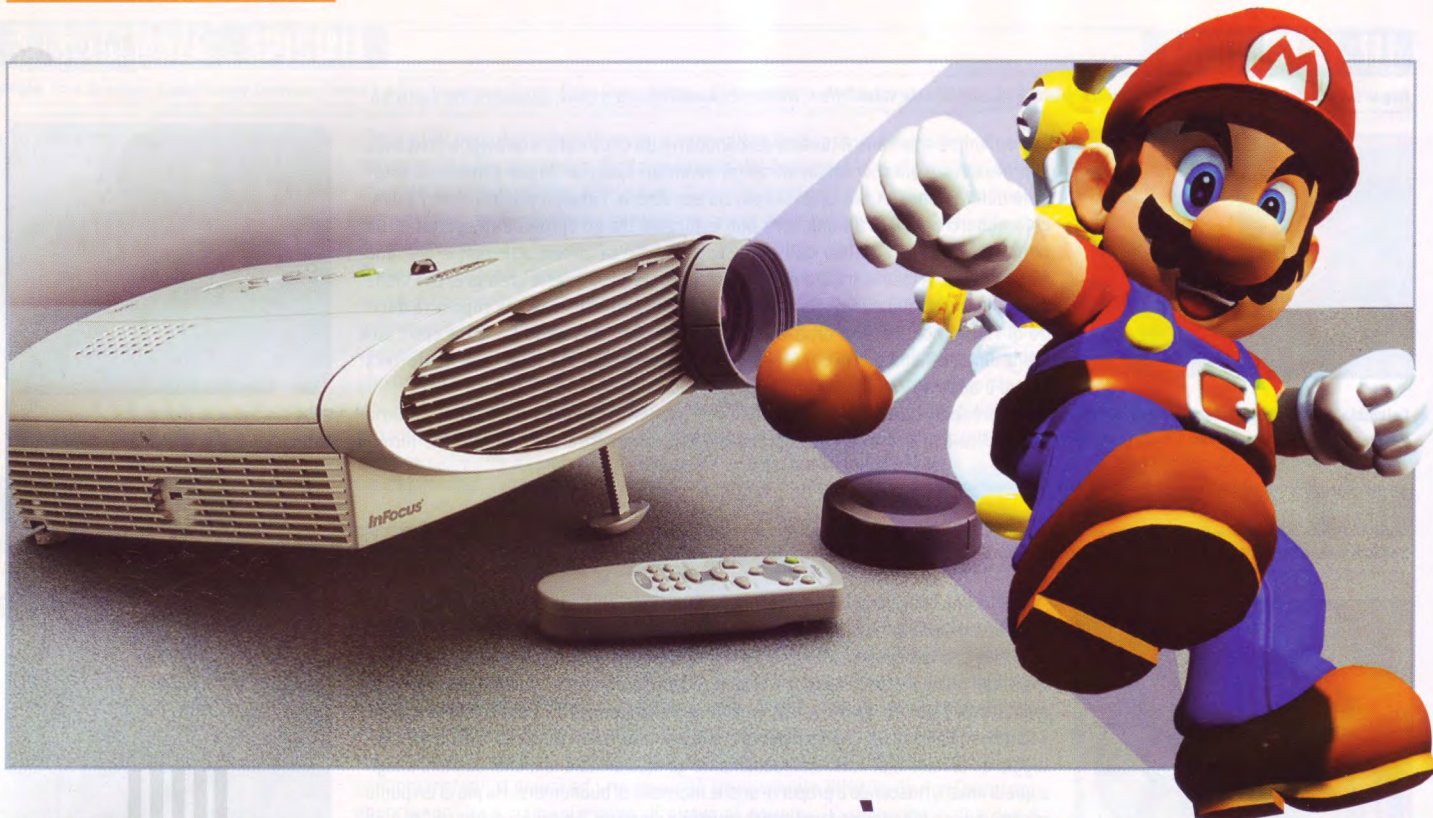
FILM 7
DVD 6

NOWHERE TO HIDE

AZIONE

Regia: Myung-Se Lee **Cast:** Joong-Hoo Park, Sung-Ki Ahn, Dong-Kun Jang **Video:** 1.85:1 anamorfico **Audio:** Italiano Dolby Digital 5.1, Coreano Dolby Digital 2.0

Elle U Multimedia Home Video
Prezzo: 25,77 Euro

L'ispettore Woo sta indagando su un misterioso omicidio legato al mondo della malavita coreana. Dopo aver "acchiappato" alcuni pesci piccoli del narcotraffico locale, Woo arriva sulle tracce del mandante dell'efferato crimine, Chang Sunmin... Ribattezzato troppo precocemente "l'erede" di John Woo, Myung-Se Lee dimostra di avere buona padronanza tecnica della macchina da presa, perdendosi però nella trappola dell'effetto speciale o della ripresa spettacolare ad ogni costo, il tutto a scapito dell'effettiva sostanza del racconto. Il video mette in mostra una buona nitidezza (soprattutto nelle sequenze più luminose) ed una definizione sicuramente all'altezza della situazione. L'audio Dolby Digital 5.1 rivela una buona dinamica ed un equilibrio generale degno di nota. Gli extra non possono lasciare soddisfatti: solamente le biografie di regista e protagonisti. Decisamente insufficiente, considerato che manca persino il trailer originale.

FILM 6
DVD 7

"MAMMA, GUARDA QUANTO È GRANDE MARIO!"

Dopo lo speciale sui televisori 16/9 (cfr. Evolution n.2) e quello sui plasma del numero scorso, cercheremo questa volta di approfondire le conoscenze sul funzionamento e sulle caratteristiche salienti delle tre principali tecnologie che ci consentono di visualizzare le immagini sul grande schermo: la videoproiezione CRT, LCD e DLP (quest'ultima utilizzata in tutti gli 8 apparecchi in prova su questo numero). Un'esperienza riservata fino a ieri quasi esclusivamente agli appassionati di cinema, ma che trova sempre maggiori adepti anche tra i videogiocatori, grazie soprattutto all'avvento delle console di nuova generazione.

a cura di Gian Luca Di Felice

Videoproiettori CRT

L'acronimo CRT si riferisce all'unità di visualizzazione delle immagini che è contenuta sia nei proiettori tritubo che nei televisori a colori: il Tubo a Raggi Catodici (Cathode Ray Tube). Nei videoproiettori tritubo, l'immagine viene costruita in modo simile a quanto succede all'interno di un normale televisore. Qualora non fosse di tipo RGB, il segnale video in ingresso viene opportunamente elaborato in modo da essere diviso nelle tre componenti cromatiche R, G e B e nei rispettivi segnali di sincronismo orizzontale e verticale. Questo per sottolineare che anche i segnali Y Cb Cr (component) in ingresso dovranno essere ricondotti alla rappresentazione secondo le componenti RGB. Tornando ai nostri segnali, il loro percorso all'interno dell'elettronica del videoproiettore ne modificherà alcuni parametri in modo da pilotare più o meno direttamente ogni fascio di elettroni che viene generato all'interno di ogni tubo catodico.

Nel **disegno 1** possiamo osservare uno schema semplificato di un singolo CRT monocromatico di colore BLU presente in ogni videoproiettore CRT. Nella riproduzione di ogni singolo fotogramma, il fascio di elettroni **A** generato nel punto **B**, viene focalizzato e deviato dai dispositivi di deflessione e messa a fuoco indicati con la lettera **C** in modo da raggiungere la superficie anteriore del tubo. In questa zona, indicata con la lettera **D**, è disposto uno strato di fosfori che emettono luce in quantità direttamente proporzionale all'energia che viene consegnata dal fascio di elettroni. Questa energia luminosa viene focalizzata sullo schermo di proiezione dal gruppo ottico anteriore **F** che nella maggioranza delle volte è accoppiato alla superficie anteriore del tubo da un mezzo liquido trasparente **E**, che provvede anche al raffreddamento del tubo stesso. La perfetta convergenza di ogni punto generato da ogni singolo tubo permette di

Una foto di gruppo per alcuni dei proiettori più "performanti" attualmente disponibili sul mercato.

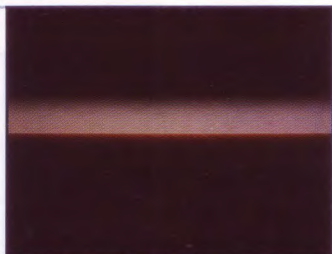
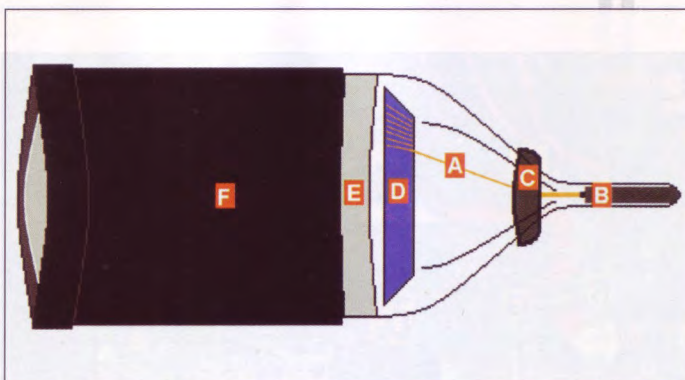



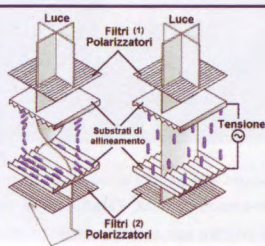
Foto 2 - Ecco cosa accade in una frazione di secondo mentre viene visualizzata un'immagine.

Disegno 1 - Struttura di uno schermo al plasma utilizzata da Pioneer nel suo PDP-503HDE

I telecomandi dei proiettori digitali sono, come di consueto, ergonomici e completi.

sovrapporre le tre immagini rossa, verde e blu che consentono la fruizione dell'evento visivo. Quando un singolo fotogramma viene visualizzato da un videoproiettore CRT, il fascio di elettroni si comporta come un vero e proprio pennello, disegnando ogni linea da un lato all'altro del cinescopio e dall'alto verso il basso. Nella **foto 2** possiamo vedere cosa succede in una frazione di secondo, mentre viene visualizzata un'immagine. La foto, acquisita con tempo di esposizione molto limitato, immortala una schermata disegnata dai tre pennelli elettronici dei tubi rosso, verde e blu mentre riproducono un fotogramma completamente bianco e si trovano circa a metà dopo che sono partiti dall'alto del quadro; questo per evidenziare il fascio di elettroni mentre raggiunge ogni singolo fosforo; esso si illumina per spegnersi immediatamente dopo. Al centro del quadro, dove la linea è più luminosa, i fosfori si sono appena accesi. Più in alto è evidente il loro progressivo spegnimento. Osservando il monitor di un PC, di un televisore oppure di un videoproiettore CRT, non visualizzeremo mai un'immagine completamente piena, ma soltanto frazioni di essa. L'effetto di persistenza delle immagini sulla nostra retina (il tempo per scaricare le informazioni dalle cellule sensoriali e consegnarle al cervello) ci consente la visualizzazione di ogni fotogramma come fosse un'immagine continua. Non dobbiamo quindi dimenticare che la maggior parte della superficie dello schermo non sarà illuminata. Questo ci farà percepire le immagini come una serie di lampi. Il fenomeno, unito ad una frequenza di scansione piuttosto bassa (50 Hz per le immagini PAL), determina il fastidioso sfarfallio delle immagini. La maggior parte dei videoproiettori tritubo utilizzano CRT con diagonale compresa tra i 7" ed i 9". Con l'aumento delle dimensioni del tubo avremo proporzionalmente un innalzamento della luminosità massima raggiungibile ma anche della risoluzione visualizzabile, considerando anche l'aumento dell'area a disposizione per i fosfori ed il numero di questi ultimi. Altro componente fondamentale di un videoproiettore CRT è il gruppo ottico, disponibile in vari materiali che garantiscono differenti gradi di trasparenza, risoluzione e capacità di focalizzare fasci luminosi caratterizzati da diverse lunghezze d'onda. Alcune volte è anche disponibile un trattamento cromatico della lente stessa per cercare di correggere le coordinate cromatiche dei fosfori del tubo davanti al quale sono montate. Attualmente inavvicinabili per qualità delle immagini consegnate, i videoproiettori tritubo hanno purtroppo dimensioni rilevanti, un peso considerevole ed una fase d'installazione e taratura piuttosto impegnativa.

Videoproiettori LCD

Durante la metà degli anni '60, alcuni ricercatori dell'americana RCA sperimentarono i caratteristici effetti di cui era dotata una particolare sostanza scoperta dal botanico austriaco Rheinitzer nel 1888. I cristalli liquidi, a metà tra lo stato solido e quello liquido, erano in grado di perturbare il passaggio di un fascio luminoso che li attraversava se sottoposti ad una carica elettrica.

Nel **disegno 3**, possiamo osservare un particolare di quelle che potrebbero essere due delle condizioni estreme che si troverebbe ad affrontare la luce che attraversa un singolo pixel di un videoproiettore LCD. A sinistra, la luce in ingresso che viene generata da una lampada ad alta luminosità, viene orientata da uno speciale filtro in modo che passi soltanto quella che abbia una certa polarizzazione. Subito al di sotto di questo filtro polarizzatore, un sottile strato di cristalli liquidi è contenuto tra un "sandwich" che imprime agli stessi cristalli

Disegno 3 - Il fascio di luce attraversa un singolo pixel di un videoproiettore LCD.

Il pratico menu di regolazione di luminosità e contrasto del proiettore NEC LT 75z

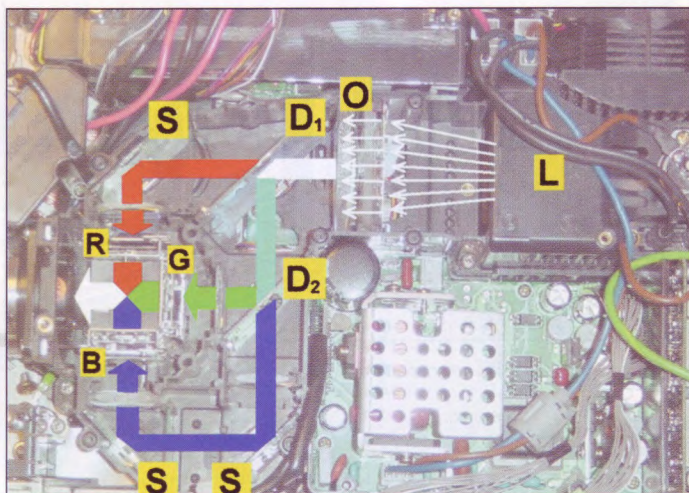



Foto 4 - Schema del percorso luminoso all'interno del proiettore LCD Canon; la lettera "L" indica la lampada, "O" indica la prima lente, con "S" sono indicati gli specchi che deviano il percorso luminoso, "D1" e "D2" sono gli specchi dicroici e con "R", "G" e "B" sono indicati i singoli pannelli LCD.

un orientamento. I cristalli si dispongono spontaneamente in modo da ruotare la luce di 90° rispetto al piano di polarizzazione in ingresso. La luce potrà uscire dalla parte opposta della cella poiché avrà lo stesso orientamento del filtro polarizzatore in uscita. Nella situazione più a destra, la tensione applicata ai cristalli ne porterà ad una drammatica modificazione dell'orientamento, in modo che non venga più variata la polarizzazione della luce in ingresso. La luce non potrà quindi uscire dalla cella poiché verrà fermata dal filtro polarizzatore in uscita, che ha un orientamento opposto al piano della luce in ingresso. Una variazione continua della tensione applicata ai cristalli sarà in grado di determinare le modifiche di intensità dell'attenuazione al passaggio della luce. Torniamo ora a livello macroscopico; con una metodologia simile a quella che viene utilizzata nei proiettori CRT, il segnale video in ingresso nei proiettori LCD, qualora non fosse già nella modalità RGB, viene suddiviso nelle tre componenti cromatiche (rosso, verde e blu). Inoltre, le informazioni analogiche relative ai punti dell'immagine, al loro colore ed alla loro intensità luminosa, vengono convertite nel dominio digitale, elaborate in modo da adattarsi alla risoluzione della matrice e conservati in una memoria di quadro. La visualizzazione di ogni fotogramma è infatti completa e non avviene per ogni singola linea come accade per i dispositivi con CRT. Per questo motivo il segnale video viene caricato in una memoria di quadro in modo da riempire completamente tutta la matrice. La proiezione delle immagini sarà possibile grazie ad una sorgente ad alta luminosità, la cui energia luminosa verrà suddivisa in tre fasci indipendenti da altrettanti specchi dicroici (lo so, sembra una parolaccia, ma si chiamano così! *N.d.R.*) ed inviata ad altrettanti pannelli LCD che parteciperanno alla ricostruzione dell'immagine nelle sue tre componenti cromatiche RGB.

Nella **foto 4** si può osservare una sezione del videoproiettore LCD Canon 7105 ove è molto chiaro il percorso dell'energia luminosa attraverso i tre pannelli che sono indicati con le lettere R, G e B. In un videoproiettore LCD, ad una considerevole semplicità di installazione si aggiungono dimensioni, peso e costo davvero ridotti. Per contro, un controllo del livello del nero non particolarmente efficace, limita il più delle volte il rapporto di contrasto, destinando in modo preferenziale questo tipo di macchine verso applicazioni legate alle presentazioni multimediali.

Videoproiettori DLP

La vera svolta nella videoproiezione con dispositivi a matrice di punti avviene con la tecnologia DLP (Digital Light Processing) sviluppata da Texas Instruments e con il suo Digital Micromirror Device (DMD): letteral-

Grazie alle pontetissime capacità grafico-sonore di Xbox, l'ausilio di un buon proiettore può aiutare a rendere ancora più appagante e suggestiva l'esperienza di gioco. Qui in redazione non vediamo l'ora di provare l'attesissimo *Panzer Dragon Orta*!

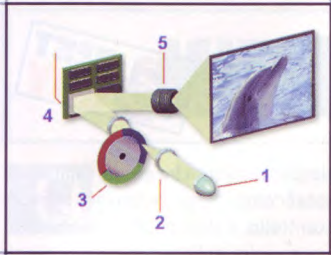
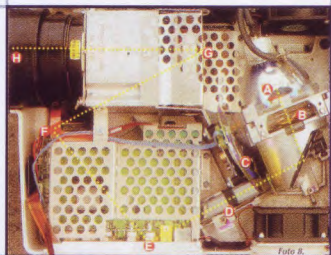
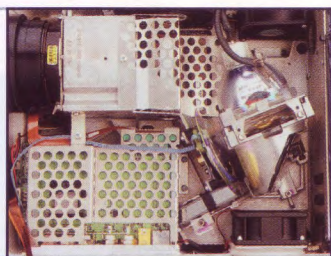
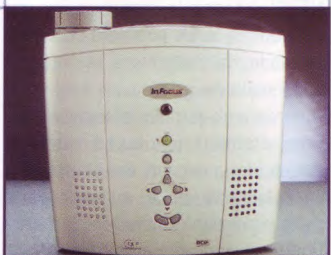



Foto 8 - Schema del percorso del segnale luminoso all'interno di un proiettore DLP; confrontate i riferimenti tra lo schema e l'interno di un videoproiettore.

mente "il dispositivo digitale a microspecchi". Sulla superficie di questo vero e proprio chip, sono disposti gli elementi che rappresentano i pixel dell'immagine che deve essere visualizzata. Si tratta di microscopici specchi di forma più o meno quadrata che oscillano su un fulcro centrale di ±10°. La luce che viene diretta in modo angolato sulla superficie del DMD verrà riflessa verso lo schermo soltanto se i microspecchietti saranno in una delle due posizioni (esempio: +10°). Nel caso contrario (-10°), la luce verrà assorbita da una trappola. Ogni singolo microspecchio ha la capacità di oscillare molto velocemente. Tutti gli altri gradini della scala di grigi compresi tra il nero ed il bianco assoluti, sono possibili attraverso una frequenza di oscillazione di ogni singolo pixel che è direttamente proporzionale alla luminosità che deve essere generata. Il funzionamento di un videoproiettore DLP è di una semplicità disarmante. Con le stesse modalità che abbiamo osservato nei videoproiettori LCD, il segnale RGB viene convertito nel dominio digitale ed adattato alla risoluzione della matrice. Nella **foto 8** viene messo a confronto lo schema semplificato di un dispositivo DLP con la realtà della costruzione di un vero proiettore. Il fascio luminoso generato dalla lampada **A** viene concentrato dalla lente **B** e scomposto nelle tre componenti cromatiche RGB da filtri dicroici che sono montati a spicchi su una vera e propria rotella **C**. La luce filtrata viene convogliata all'interno di un condotto **D**, utilizzato per ottimizzare l'uniformità del fascio luminoso. Di qui una serie di specchi **E**, **F**, dirige il fascio luminoso che varia nell'unità di tempo nelle tre componenti RGB verso la matrice DMD, evidenziata dalla lettera **G**. Di qui il fascio luminoso da ogni singolo microspecchio viene diretto e focalizzato sullo schermo di proiezione da un semplice obiettivo. In sostanza, ogni singolo microspecchio riceverà ad intervalli brevissimi tutti e tre i fasci luminosi RGB. A questo punto sarà il numero di oscillazioni nell'unità di tempo di ogni singolo microspecchio a fornire l'intensità necessaria ad ogni componente cromatica RGB per la composizione delle immagini. Per disegnare un pixel rosso al massimo dell'intensità, il relativo microspecchio oscillerà ad una frequenza elevatissima praticamente soltanto quando verrà investito dal fascio luminoso rosso. Per disegnare un pixel giallo, il relativo microspecchio oscillerà sia quando verrà investito dal fascio luminoso rosso che da quello verde nelle proporzioni adeguate...

La particolare semplicità della struttura di un motore DLP a singolo chip permette di arrivare a contenere le dimensioni in maniera molto efficiente. Tra gli altri pregi, dobbiamo sottolineare un rapporto di contrasto sicuramente soddisfacente, che viene aiutato dall'elevata potenza delle immagini più luminose. Anche il controllo della rumorosità del sistema di raffreddamento e della ruota colore inizia ad avvicinarsi all'eccellenza, come abbiamo potuto osservare nel videoproiettore Yamaha DPX-1 o nel SIM2 HT300 provati nelle pagine che seguono. I problemi che necessitano di più attenzioni da parte degli sviluppatori sono rappresentati da un livello del nero che non riesce ancora a convincere pienamente e che in parte è responsabile della qualità di visione delle immagini a più basso livello di luminosità. Anche la luminosità residua che circonda come una cornice la matrice, in alcune situazioni può risultare molto fastidiosa.

Considerazioni finali

Con l'avvento della tecnologia di Texas Instruments siamo ormai vicini al limite psicologico del kg di peso. In realtà l'esasperato contenimento delle dimensioni sottintende una serie di compromessi legati allo smaltimento del calore ed alla particolare riduzione del percorso luminoso, assolutamente accettabili nel caso si utilizzi il proiettore in modalità prettamente portatile, mentre ci accompagna nelle conferenze e nelle presentazioni multimediali. Altri effetti collaterali sono inevitabili quando il progetto è orientato all'espressione di un livello di luminosità molto elevato. All'interno delle mura casalinghe è molto più importante il contenimento della rumorosità, la massima riduzione del livello del nero ed una corretta colorimetria. È proprio questa la filosofia che sta alla base dei videoproiettori DLP di SIM2, Sharp e Yamaha che sono stati testati. Per il momento, la tecnologia che garantisce le massime prestazioni rimane quella che utilizza il tubo catodico. Il DLP continua la sua lenta e progressiva rincorsa che inizia davvero a convincere. La tecnologia LCD sembra quella più indietro di tutte, anche se viene offerta ad un prezzo che potrebbe farne accettare i limiti, specie a coloro che vorrano collegarci la console solo per ore e ore di "immersione" (è proprio il caso di dirlo visto la grandezza dello schermo che si riesce a creare dentro casa) nel mondo videoludico.

Le dimensioni dei nuovi apparecchi sono davvero ridotte e poco ingombranti.

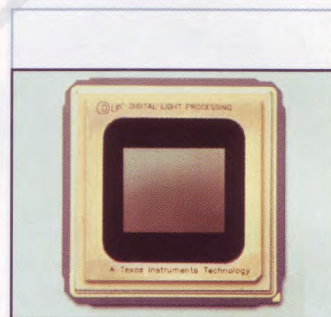
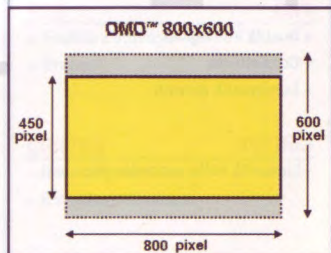
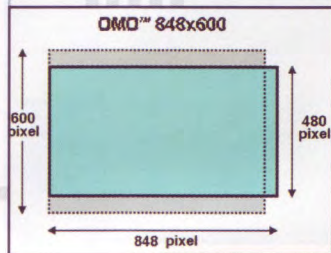
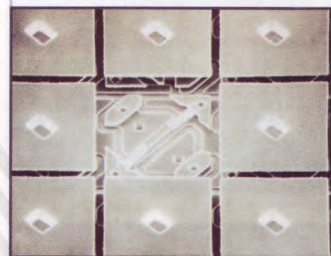



Foto vista al microscopio elettronico della superfice di un processore DLP.

In questi due schemi possiamo osservare le modalità 4/3 (giallo) e 16:9 (azzurro) dei proiettori DLP.

SCHEDA TECNICA

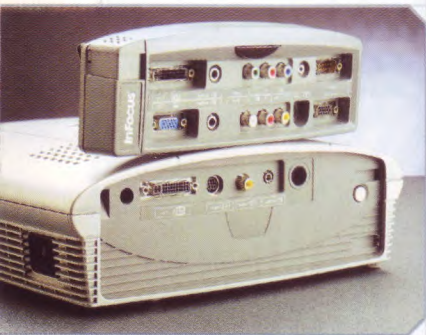
TIPO
Videoproiettore DLP a singolo DMD "Dual Mode" da 848 x 600

DIMENSIONI (LxAxP)
26 x 28 x 8,5 cm

PESO
3 Kg

DISTRIBUTORE
Audiogamma
Tel. 02/55181610 - www.infocushome.com

PREZZO
5990 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Matrice: 1 DMD Dual Mode 848x600; risoluzione: 848x480 (16:9) e 800x600 (4:3), max 1024x768; luminosità: 1000 ANSI lumen; ottica: fuoco e zoom manuali (1,2x); formati video in ingresso: 480i, 576i, 480p, 576p, 720p, 1080i; ingressi video: RGBHV (VGA), component (RCA), 1 CVBS, 1 S-Video; 1 M1-DA (DVI compatibile); ingressi audio: 1 minijack stereo, 1 linea stereo

INFOCUS LS-110

Forte di un'esperienza pluriennale, il più grande produttore di dispositivi per videoproiezione inizia l'avventura nelle case degli appassionati con un modello basato su tecnologia DLP che promette prestazioni da primato ad un prezzo estremamente conveniente. Il videoproiettore su cui InFocus ha investito numerose energie in fase di ricerca e sviluppo è un'unità con singola matrice DMD di tipo Dual Mode, in grado quindi di funzionare in doppia modalità, sia in 4:3 con risoluzione 800x600 che in 16:9 con risoluzione 848x480. Gli accessori in dotazione sono davvero appaganti. Oltre allo scontato telecomando non retroilluminato ed un manuale piuttosto completo, nella borsa che accompagna la confezione sono custoditi un cavo S-Video finalmente di lunghezza adeguata (circa 5 metri), cavi video composito + linea stereo, cavo VGA ed un modulo di collegamento che amplifica a dismisura le possibilità di connessione.

Innestando questo modulo dietro il pannello posteriore si aggiungono ingressi RGBHV (di tipo VGA) e component a quelli video composito ed S-Video già presenti nel pannello delle connessioni tradizionale. L'obiettivo monta un'ottica 1,2x, con zoom e messa a fuoco manuali. Cerchiamo di vedere com'è fatto: prima di tutto verifichiamo l'estrema semplicità delle operazioni di sostituzione della lampada, un gioiellino da 220 W con mercurio ad alta pressione. Il coperchio che protegge le viti di smontaggio della lampada è ad incasso e la procedura di sostituzione è consigliata entro le 2000 ore. Proseguendo nelle operazioni di apertura del guscio notiamo un livello costruttivo decisamente superiore alla media. La ruota colore utilizzata all'interno dell'InFocus è del tipo a 6 segmenti e si muove a 4 volte la velocità di scansione delle immagini riprodotte. Questa velocità serve per rendere assolutamente non percepibile l'effetto arcobaleno, tanto fastidioso quanto percepibile in quei DLP con ruota a 4 segmenti e bassa velocità di rotazione.

Dopo una decina di ore di rodaggio abbiamo iniziato immediatamente a verificare la facilità di navigazione all'interno del menu, caratterizzato da un accesso piuttosto lento ad alcune funzioni, le possibilità di controllo della geometria, sia in modalità 4:3 che 16:9. Geometria a parte, abbiamo continuato il controllo del proiettore verificando soggettivamente la composizione cromatica del bianco. In condizioni di assoluta neutralità, mantenendo quindi le impostazioni determinate in fabbrica, le immagini sono caratterizzate da una dominante fredda che è comunque estremamente contenuta, probabilmente tra le più corrette che ci sia capitato di osservare. In ogni modo, nel menu di controllo, è stata data la possibilità di intervenire sulle singole componenti Rossa, Verde e Blu che formano le immagini. Con la giusta esperienza, un riferimento opportuno, e con l'indispensabile aiuto di un termocolorimetro, è estremamente semplice arrivare a correggere tale dominante poiché le correzioni da effettuare sono molto limitate. Oltre ai classici valori di luminosità, contrasto e saturazione colore (il controllo di "tinta" è attivo giustamente solo con segnali NTSC), è possibile impostare la curva del gamma in tre posizioni differenti, in modo da controllare la linearità della scala dei grigi.

Un proiettore piccolo, silenzioso, corretto cromaticamente ed estremamente luminoso, che si è comportato egregiamente nella maggior parte delle condizioni. Se non ci fossero i limiti di risoluzione della matrice, potremmo spingerci tranquillamente fino ai 3 metri di base! Sembra quindi che non ci siano più scuse per smettere di sognare ad occhi aperti. I proiettori DLP per il cinema in casa costano ancora troppo? Sembra che InFocus sia arrivata proprio per affermare il contrario, poiché il prezzo di questo gioiellino, benché già incredibilmente basso in relazione ai contenuti, potrebbe rivelare ulteriori piacevoli sorprese...

PRO
- \+ Qualità immagine
- \+ Connettività
- \+ Luminosità elevata

CONTRO
- \- Linearità della scala dei grigi

SCHEDA TECNICA

TIPO
Videoproiettore DLP a singolo DMD da 800 x 600

DIMENSIONI (LxAxP)
19,8 x 6,2 x 24,5 cm

PESO
2,3 Kg

DISTRIBUTORE
Mitsubishi Electric Tel. 039/60531
www.mitsubishi-presentations.com

PREZZO
4300 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Lampada: 150 W al mercurio, durata dichiarata 1.500 ore; Risoluzione nativa: 800 x 600 (SVGA), 1024 x 768 (XGA) con compressione; Luminosità dichiarata: 1200 ANSI Lumen; Formato immagine: 4:3, lbx, zoom ed anamorfico; Formati video: PAL, NTSC 3.58 e 4.43, SECAM, VGA, SVGA, XGA. Ingressi: RGB, 1 x mini D-sub 15-pin (VGA); 1 x S-video e videocomposito su AV adapter

MITSUBISHI LVP-SD10U

Questa macchina sfrutta il motore DLP della Texas Instruments, con una matrice 800 x 600 (SVGA), e compressione software fino a XGA (1024 x 768). L'ingombro esterno è particolarmente compatto, così come ridotto è il peso. Credo che una valutazione obiettiva vada fatta: potrà pesare qualche grammo in più di altre, od avere millimetri di maggiore estensione fisica, ma il Mitsubishi LVP-SD10U è davvero trasportabile con facilità. Si infila dovunque, ha connessioni semplici da impiegare, non richiede tarature complicate, presenta una eccellente luminosità. Insomma, sembra fatto apposta per rendervi la vita facile. E ricordiamoci che viene venduto come un proiettore per presentazioni: nessuno quindi vi propala panzane tipo "l'ultima tecnologia dell'Home Theater applicata alla divinazione". Il cabinet di questa macchina si presenta con un grigio antracite molto neutro che ne facilita la collocazione in qualunque sala. La prima cosa da notare è l'ottica, che, vista la classe di appartenenza, non poteva che essere manuale, sia come zoom che come messa a fuoco. I pulsanti che si illuminano dopo pochi secondi dall'accensione, posti sul coperchio superiore, sono quelli della lampada e dello stato di funzionamento, ed i tre di selezione del menu con le relative frecce. Le connessioni presentano una bella VGA e basta. Questo la dice lunga sull'originale destinazione finale d'uso (i dati) del proiettore. Che però presenta una interessante caratteristica: è previsto un modulo ad incastro, che vi fornisce le connessioni maggiormente impiegate dall'utenza media, ovvero S-video e videocomposito. Intelligente, perché lo potete staccare con una semplice pressione delle dita, e, se non vi dovesse servire, lo lasciate a casa e risparmiate anche sul peso e sulle dimensioni. A parte i vari piedini di livellamento, il resto della struttura è occupata dalle feritoie di scarico dell'aria calda e della luce. Mentre il secondo aspetto è abbastanza ben controllato, almeno raffrontandolo a quanto visto nel recente passato, quello del calore è addirittura preoccupante: sarà pure lo scotto da pagare alla riduzione delle dimensioni, ma siamo di fronte ad un termoconvettore, in grado di riscaldare tranquillamente una stanza di medie dimensioni. Diamo un'occhiata al telecomando, che come di consueto fa la parte del leone per questi videoproiettori, purtroppo non retroilluminato. È caratterizzato dalla presenza di un comodo puntatore laser per le eventuali presentazioni. L'ergonomia dei pulsanti non è delle migliori: abbiamo avuto difficoltà a trovare la giusta sequenza da premere per la navigazione all'interno dei sottomenu, peraltro piuttosto semplici: bisogna premere alternativamente il tasto "menu" e le due frecce. La selezione delle sorgenti, che avviene purtroppo in modo sequenziale circolando sugli ingressi disponibili, avviene con il primo pulsante che trovate al centro, nella zona dove sono localizzati quelli di maggior impiego; quella sottostante è riservata alla rotella di emulazione del mouse, chiamata disk pad e dei tasti destro e sinistro dello stesso dispositivo. Date le possibilità di collegamento del Mitsubishi, abbiamo eseguito la prova utilizzando l'S-video. Si vede un grande progresso rispetto anche ad un anno fa: osservando da una certa distanza, non si vedono pixellature e la resa sembra piuttosto naturale. I colori sono abbastanza compatti, ma rimane una certa dose di insoddisfazione: soprattutto la resa del nero, pur accettabilissima, non appare così fonda come di solito. L'incarnato è meno realistico di quello che si riesce ad ottenere con altre macchine, il tutto si può riassumere in una certa mancanza di tridimensionalità.

Un proiettore come questo si può candidare al ruolo di jolly delle nostre serate, dando una prima interpretazione al concetto di Home Entertainment. Collocatelo ad una buona distanza dallo schermo e collegatelo in maniera opportuna e vi darà buone soddisfazioni. È un buon compromesso, con il quale cominciare seriamente a giocare per ore su grande schermo e guardare dei buoni film.

PRO
+ Facilità d'impiego
+ Prezzo

CONTRO
- Resa del nero
- Emissione di calore

PRESTAZIONI 7 su 10

QUALITÀ/PREZZO 7 su 10

SCHEDA TECNICA

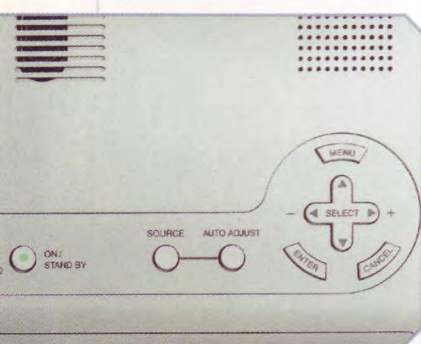
TIPO Videoproiettore DLP a singolo DMD da 800 x 600

DIMENSIONI (LxAxP) 24,3 x 6,1 x 19,5 cm

PESO 1,5 Kg

DISTRIBUTORE MPI Electronic Tel. 02/9361101 www.mpielectronic.it/www.nec.pj.com

PREZZO 3780 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Lampada: 135 W NSH, Eco-mode 114 W, durata dichiarata 1000 ore, 1500 in Eco-mode; Luminosità: 1000 ANSI Lumen, 840 in Eco-mode; Massima risoluzione: 800 x 600 (SVGA) con compressione fino a UXGA; Contrasto: 700:1 (ANSI full on/off); Formati video: PAL, NTSC e SECAM, autoriconosciuti; Ingressi video: RGB e component su connettore HD-15, videocomposito, S-video; Consumo: 200 W

NEC LT 75z

Una macchina molto piccola, esattamente quanto il suo predecessore, e leggera: riuscire a racchiudere in un chilo e mezzo tanta tecnologia ha dell'incredibile, se non avessimo visto ancora di meglio. Ma già così, il primo atteggiamento verso minuscoli rappresentanti come questo è del tipo "Accipicchia, ma come hanno fatto?". Di che si tratta? Di un proiettore in tecnologia DLP, nato, come detto, per le presentazioni da ufficio. Ma che l'adozione del chip della Texas Instruments rende una formidabile arma per scardinare le resistenze di chi è piuttosto orientato verso pesanti televisori da 32" in 16:9. In questo caso è vero l'opposto di quello che accadeva per Godzilla ("When size matters", diceva la locandina del film): un prodotto del genere ha il suo atout vincente proprio nella compattezza e nella leggerezza.

Il DMD di cui è dotato il NEC è un "semplice" 800 x 600 (SVGA): niente dual mode (848 x 480), niente 1280 x 720. Ossia una matrice in 4:3 che è stata la prima a fare la sua comparsa sul mercato, e da allora è stata prodotta in milioni di esemplari. Raggiungendo, bisogna dire, un elevato grado di maturità prestazionale, insieme ad un quasi perfetto sfruttamento software, cosa questa di cui dare atto ai signori della NEC. Il NEC è dotato di un controllo software dell'equilibrio cromatico davvero notevole: si comporta quasi come un tritubo, nel senso che ha la possibilità di regolare tutti e tre i colori primari (RGB), ed ognuno sui valori di brightness e contrast (ossia basse ed alte luci). Il che significa poter regolare a piacimento (meglio se con uno strumento) le prestazioni del nostro, avendo due gradi di libertà invece di uno. La descrizione esterna la lasciamo essenzialmente alle fotografie: trattasi in ogni caso di macchina compatta, con ottica e zoom manuali e comandi allocati sulla parte superiore: in caso di rottura del telecomando potete anche cavarvela con la semplice pressione dei tasti presenti sulla scocca. Sul retro abbiamo le connessioni videocomposito, S-video e RGB/componenti su VGA. Sul lato destro le feritoie per lo smaltimento di luce spuria e calore: la luce è abbastanza ben controllata. In compenso, per raffreddare il tutto le ventole devono "frullare" moltissimo, facendo un rumore del diavolo! La struttura del menu di navigazione ad albero echeggia da vicino Windows, dove potete ottenere una serie di informazioni sulle potenzialità della macchina.

Cominciamo col dire che non tutte le funzioni sono attive con tutto; le trovate in grigetto, a significare che non potete accedere. Al di là dei parametri utenti che si definiscono nel menu di setup (cose tipo il tempo di permanenza video dell'immagine, lingua e così via), c'è il classico menu "Info" che vi dice le caratteristiche del segnale in ingresso, utile a volte per capire, se avete più collegamenti, quale sia attivo in quel momento. Parliamo dell'aspect ratio: le opzioni, che sono "normal", "zoom", "wide zoom" e "cinema". L'hardware che abbiamo impiegato per la stragrande maggioranza del tempo di questa prova vedeva il lettore DVD Pioneer 525 collegato in S-video. La sequenza delle operazioni prevede una taratura con "Video Essentials" (un DVD test), per determinare il corretto bilanciamento di brightness e contrasto che possono far rendere al massimo la macchina. I valori che abbiamo ottenuto sono: brightness -24, contrast 1, color 4, hue 4, sharpness 3. Ricordiamo, a scanso di equivoci, che questi valori rappresentano solo un'indicazione, e che sono soprattutto validi nel nostro ambiente di prova. Siamo davanti ad un proiettore venduto per le presentazioni, che in realtà si dimostra polifunzionale. Se lo trattate bene e lo mettete a punto con un colorimetro, la soddisfazione che potete togliervi è grande. Come le immagini che ne scaturiscono. Certo, non bisogna pensare all'assoluto della videoproiezione, perché non è questo il campo: ma questa macchina dimostra come la tecnologia faccia passi da gigante, e come oggi un DLP di questo tipo butti letteralmente nel cestino, per un serio appassionato di HT, soluzioni di televisori di più o meno ampio polliciaggio: l'emozione del grande schermo e della facilità di installazione sono patrimonio di questo NEC, che quindi rappresenta un reale e serio ingresso nel mondo del cinema in casa.

PRO
+ Dimensioni contenute
+ Qualità video

CONTRO
- Rumorosità ventola

PRESTAZIONI 8 su 10

QUALITÀ/PREZZO 8 su 10

SCHEDA TECNICA

TIPO
Videoproiettore LCD con pannelli 16:9

DIMENSIONI (LxAxP)
28 x 8,5 x 24,2 cm

PESO
2,7 Kg

DISTRIBUTORE
Panasonic Italia S.p.a.
Tel. 02/67881 – www.panasonic.it

PREZZO
2790 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Formati supportati: 4/3 e 16:9; pannelli: LCD 16:9 da 0,7" Poly-TFT; luminosità: 700 ANSI Lumen (High Mode); rapporto di contrasto dichiarato: 500:1; ingressi video: 1 RGB, 1 Component, 1 S-Video, 1 Composito; lampada: 120 W, autonomia 2000 ore (5000 in modalità economica)

PANASONIC PT-AE100

Fino a non troppo tempo fa non era semplice reperire un videoproiettore per una prova completa. Molto spesso si trattava di venire a compromessi con prodotti espressamente dedicati per il mercato business, con gli ovvi limiti e gli effetti collaterali per le applicazioni Home Theater/Entertainment. Più recentemente sono le aziende stesse che ci chiedono espressamente di provare un loro proiettore. La stessa cosa è successa con questo Panasonic.
Rimosso con estrema semplicità l'involucro superiore, l'attenzione viene immediatamente catturata dalla piccola scheda a doppia faccia che ricopre completamente il percorso del fascio luminoso. Quest'ultimo è stato particolarmente ottimizzato nel contenimento delle dimensioni ed è protetto da una robusta struttura in plastica che lo rende estremamente resistente alle polveri. Sulla destra, la temperatura della potente lampada da 120 W viene controllata da una ventolina molto particolare, con due serie di pale che le permettono una silenziosità di funzionamento insospettabile, almeno nella modalità "risparmio"; in queste condizioni viene dichiarata una durata complessiva della lampada di circa 5000 ore, che scendono a 2000 in modalità normale con un sensibile aumento della rumorosità complessiva. Più al centro, un foro ricavato sulla piccola scheda permette l'inserimento di tre piattine in altrettanti connettori per il collegamento dei rispettivi pannelli LCD in formato 16:9, con risoluzione totale di 858x484 punti. L'obiettivo è a tiro cortissimo: bastano meno di tre metri di distanza, tra la lente distale e la superficie dello schermo, per proiettare immagini da 2 metri di base in 16:9. La luminosità della lampada, soprattutto nelle condizioni di potenza luminosa massima, è in grado di riempire senza alcun problema schermi da oltre tre metri di base. Consigliamo di non oltrepassare il limite dei 2,2 metri, in modo da risparmiare il più possibile la lampada di proiezione, considerando anche che la risoluzione totale non consente certo di "allargarsi" con la superficie dello schermo, pena l'evidenza della fastidiosa struttura dei pixel. Il PT-AE100 è uno dei videoproiettori più silenziosi che ci sia mai capitato di "ascoltare". Chiaramente è obbligatorio impostare la potenza luminosa della lampada al valore inferiore. In queste condizioni, selezionando la temperatura colore più bassa, impostando la curva del gamma "cinema" ed elevando di qualche punto il valore di contrasto, siamo già nelle migliori condizioni per iniziare l'analisi delle prestazioni video. Le sorgenti utilizzate sono un lettore DVD Pioneer 747 e le nostre amate console con ogni tipologia di segnale video disponibile, e quindi videocomposito, S-video, component ed RGB interfacciato, che purtroppo non viene accettato dall'ingresso D-Sub 15 poli (VGA). Mettiamo immediatamente le cose in chiaro: il nero è ancora molto lontano. Un altro punto a sfavore è rappresentato dalla qualità generale dell'ottica utilizzata, che non è in grado di mettere perfettamente a fuoco, nello stesso momento, tutto lo spettro del visibile. Eppure... Sarà merito dell'elaborazione a 10 bit, sarà per la notevole qualità e linearità dei pannelli LCD impiegati, sarà probabilmente anche "colpa" delle certosine operazioni di scaling dell'insospettabile "i-Chip", ma le immagini proiettate sono caratterizzate da una naturalezza invidiabile! La composizione del bilanciamento del bianco non ci mette poi tanto a convincere e la sensazione generale è di un piacevole calore che avvolge le tinte. Le prestazioni migliori, manco a dirlo, vengono raggiunte consegnando al proiettore un segnale component. Quello che meraviglia di più è la prestazione delle tinte, che vanno dal giallo all'arancio, assolutamente sorprendenti e mai viste prima in un proiettore LCD! Non ci rimane che fare un plauso alla prima prova di Panasonic nella videoproiezione Home Theater. Una macchina piccola e silenziosa, con tecnologia LCD e pannelli in 16:9. Semplice da utilizzare, dichiara prestazioni strabilianti ad un prezzo che ha dell'incredibile...

PRO
+ Rapporto qualità/prezzo
+ Silenziosità
+ Semplicità

CONTRO
- Livello del nero
- Risoluzione limitata

PRESTAZIONI 7 SU 10
QUALITÀ/PREZZO 9 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO Videoproiettore DLP a singolo DMD da 800 x 600

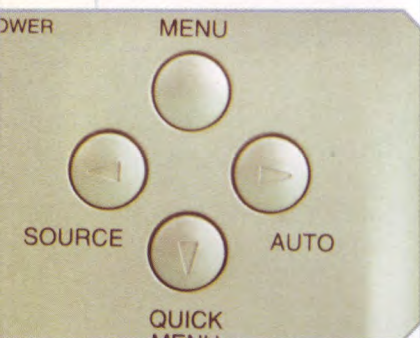
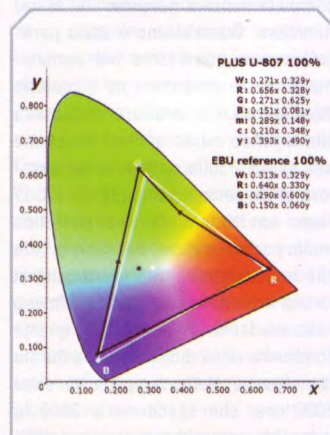
DIMENSIONI (LxAxP) 18 x 4,5 x 14,1 cm

PESO 0.9 Kg

DISTRIBUTORE Axis
Tel. 059/284171 - w.axis.mo.it

PREZZO 4200 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Ottica: fissa con messa a fuoco manuale; formati video: PAL, SECAM e NTSC (tutti); risoluzione: SVGA reale, XGA compressa; ingressi video: Videocomposito, S-video su adattatore minijack da 3.5 mm, Component ed RGB su connettore DVI; consumo: 160 W

PLUS V-807

La prima volta che l'abbiamo visto era nel palmo della mano di una signorina vestita in modo tale da attirare tutta l'attenzione su di sé, invece che sul proiettore. Ed invece i nostri sguardi andavano verso questo record mondiale di compattezza, che fa pensare ad un giocattolo piuttosto che ad un sistema elettronico.
Probabilmente siamo arrivati ai limiti minimi, un po' come con i telefoni cellulari. Qui siamo in una situazione analoga, con una riduzione degli ingombri che ha avuto uno velocità spaventosa, almeno per la categoria delle matrici DLP a cui questo oggetto appartiene. Abbiamo un esponente della categoria "matrici 4:3 tradizionali, risoluzione nativa 800 x 600", ossia quei chip che la Texas Instruments, produttrice del DLP, ha portato ad un livello di maturità invidiabile, e che ormai potrebbe mettere anche negli accendini del gas, vista la diffusione che hanno. La presentazione del Plus avviene con la dotazione standard di macchine business, ossia cavo di alimentazione e VGA, telecomando, borsa ed accessori: in questo caso, vista la presenza di un ingresso DVI (lo standard Digital Video Interface) abbiamo un adattatore DVI-VGA, nonché un adattatore 3.5 mm S-video e videocomposito, che permette di usare un semplice cavetto, a mo' di suppostina, per alimentare S-video e composito. La riduzione delle dimensioni porta come contrappasso la rinuncia allo zoom ed alla sola messa a fuoco manuale: tutti gli aggiustamenti sono limitati a spostare fisicamente il proiettore avanti ed indietro fino ad ottenere l'immagine delle dimensioni volute e ad un piedino di aggiustamento del livello situato nella zona posteriore della macchina. Sulla parte superiore sono presenti 5 tasti di comando delle funzioni principali (power on, menu, source, auto e quick menu), due spie (status e power) e la finestrella dell'altoparlante.
Durante la prova su strada, il Plus ha evidenziato le consuete indecisioni sui neri (anche più che indecisioni, a dire il vero), ed un equilibrio cromatico che non mi ha convinto, dato che tendeva al verde. La caratterizzazione dei visi era poco naturale, ed in effetti non ho avuto una impressione di gradevolezza particolare. Altro elemento di disturbo oggettivo è dato dalla forte rumorosità, che si sente e non poco: chiaramente da una unità di queste dimensioni è difficile aspettarsi di meglio. Direi che è fisicamente impossibile, ossia è un compromesso da dover accettare per forza. La Plus ha compiuto un autentico miracolo realizzando un oggetto che ha un fascino tecnologico straordinario, che butta nel cassonetto delle immondizie qualunque diceria sul vantaggio degli LCD nelle presentazioni: la facilità di portarsi questo "coso" appresso è davvero incredibile, e lo potete paragonare alla metà degli ingombri e del peso di un notebook. Quindi, una meraviglia. Se però volete impiegarlo anche per l'Home Theater o con i vostri videogame preferiti, dovete scendere a compromessi, e tornare ai risultati di un paio di anni fa. Ma fino al collegamento a component avete una situazione di gradevolezza finché non cerchiate le cose difficili, alle quali questa macchina non può arrivare. D'altro canto, non è stata costruita per questo, e se la mantenete nei suoi limiti originari fa onestamente il suo lavoro.

Il triangolo di "gamut" rivela la riproduzione in video dei colori.

PRO
+ Dimensioni contenute
+ Connessioni

CONTRO
- Focale fissa
- Rumorosità

PRESTAZIONI 7 su 10

QUALITÀ/PREZZO 7 su 10

SCHEDA TECNICA

TIPO Videoproiettore DLP a singolo DMD da 1280 x 720

DIMENSIONI (LxAxP) 47,5 x 17,8 x 40,6 cm

PESO 9.5 Kg

DISTRIBUTORE Sharp Electronics (Italia) S.p.A. Tel. 02/95951- w.sharp.it

PREZZO 15000 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE

Luminosità: 800 ANSI lumen, 600 ANSI lumen (theater); lampada: 220W UHP - 2000/4000 ore; ottica: fuoco e zoom manuali (1,2x); formati video in ingresso: 480i, 576i, 480p, 576p, 720p, 1080i; ingressi video: RGBHV (VGA), component (RCA), 1 CVBS, 1 S-Video; accessori in dotazione: telecomando, manuale, cavi A/V (CVBS, S-Video, VGA), copriobiettivo, programma "SharpVision Manager"

SHARP XV-Z9000

La vera rivoluzione è arrivata. La risoluzione dei più prestigiosi pannelli DMD in 16:9 è molto vicina al milione di punti. Assieme alla risoluzione aumentano anche il rapporto di contrasto, la precisione dei colori e la qualità generale delle immagini. Le dimensioni di questo Sharp sono giustamente importanti. Per applicazioni Home Theater non c'è motivo di risparmiare spazio, soprattutto se viene messo sull'altro piatto della bilancia un aumento della rumorosità e qualsiasi tipo di compromesso sulla qualità delle immagini. All'interno del proiettore troviamo il massimo attualmente possibile della tecnologia DLP di Texas Instruments per applicazioni casalinghe: una matrice HD1 in formato 16:9 da 1280x720, che rappresenta una grande rivoluzione in termini di qualità delle immagini. La rumorosità è chiaramente inferiore alla media ma, specialmente selezionando la potenza della lampada più elevata, la portata d'aria del sistema aumenta, e anche la rumorosità. All'estrema destra c'è l'alloggiamento della gigantesca lampada di proiezione che, in modalità di risparmio energetico, può arrivare fino a 4000 ore di funzionamento. Gli accessori in dotazione sono standard: un generoso manuale, cavo di alimentazione, VGA, S-video e videocomposito. Assieme al manuale c'è anche un CD-ROM, che nasconde impensabili possibilità di controllo sui parametri video. Infine, finalmente un telecomando completo, leggero, ergonomico e... retroilluminato! In ogni modo, tutti i comandi del controllo remoto sono duplicati e protetti da uno sportellino al di sopra del pannello posteriore, dedicato agli ingressi video. Oltre alle classiche prese videocomposito ed S-video, il DLP Sharp presenta due serie di prese RCA per segnali RGB e component. Presente anche una presa D-Sub 15 poli (VGA) per segnali RGBHV ed un'uscita monitor, sempre di tipo VGA. Gli strumenti per controllare le impostazioni del videoproiettore sono organizzati in maniera piuttosto efficiente. Le prime due finestre del menu, dalla grafica chiara e colorata, permettono di controllare tutti i principali parametri delle immagini. I controlli di luminosità, contrasto, saturazione colore e tinta (quest'ultimo attivo soltanto con sorgenti NTSC). Inoltre abbiamo sentito la mancanza di un controllo totalmente separato sul livello del nero, dello stesso tipo implementato nel proiettore DLP Yamaha DPX-1 (in prova su questo stesso numero). Proseguendo nell'analisi del menu di controllo, più in basso viene data la possibilità di intervenire sulle singole componenti cromatiche rossa e blu. Ancora più in basso c'è un controllo sulla temperatura colore con un'indicazione tanto semplice quanto efficace: un estremo della scala è colorato di blu (temperatura colore più elevata e quindi immagini con dominante "fredda"), il lato opposto rosso (temperatura colore bassa, quindi con dominante "calda"). Forse non raggiungiamo la precisione assoluta, ma vi assicuriamo che modificando soltanto questo controllo è possibile ottenere un risultato veramente ottimo, confermato anche dagli strumenti di misura. Nella seconda finestra del menu è possibile attivare il controllo sul rumore video (ideale per la riproduzione di videocassette e segnali TV disturbati), determinare tre diverse curve del gamma (preferiamo la curva "cinema") ed impostare la potenza della lampada di proiezione su due differenti modalità: "normale", con circa 800 lumen dichiarati, e "theater", con circa 600 lumen dichiarati. Sono i colori che sorprendono più di ogni altra cosa, con una profondità di quelli primari assolutamente sbalorditiva. Il DVD "La voce dell'amore" rivela un campionario di "rossi" mai visto prima, in alcuni casi addirittura eccessivo! Soltanto le tinte più vicine al giallo sembrano appena più indietro, poiché la perfezione non viene ancora raggiunta. La sensazione generale è comunque molto positiva e lo sguardo, coccolato dalla naturalezza dei chiaroscuri e dei colori, può finalmente concentrarsi sui particolari. La risoluzione è molto elevata e la percezione del dettaglio è aiutata da un contrasto decisamente superiore alla media. Nelle scene più scure, la tendenza ad impastare le immagini di ogni proiettore DLP provato finora è diminuita in modo drammatico, merito sicuramente dell'ottimo livello del nero, che è il più basso mai misurato per un proiettore DLP.

La tecnologia DLP continua a sorprenderci positivamente per le prestazioni video che riesce a fornire, con immagini che si avvicinano ogni giorno di più a quel riferimento ancora distante rappresentato da un proiettore tritubo. Il prezzo di una macchina del genere è comunque troppo elevato? Probabilmente.

PRO

+ Qualità delle immagini
+ Precisione dei colori
+ Risoluzione elevata
+ Qualità degli strumenti per la taratura

CONTRO

- Rumorosità delle ventole
- Prezzo

PRESTAZIONI 9 su 10

QUALITÀ/PREZZO 6 su 10

SCHEDA TECNICA

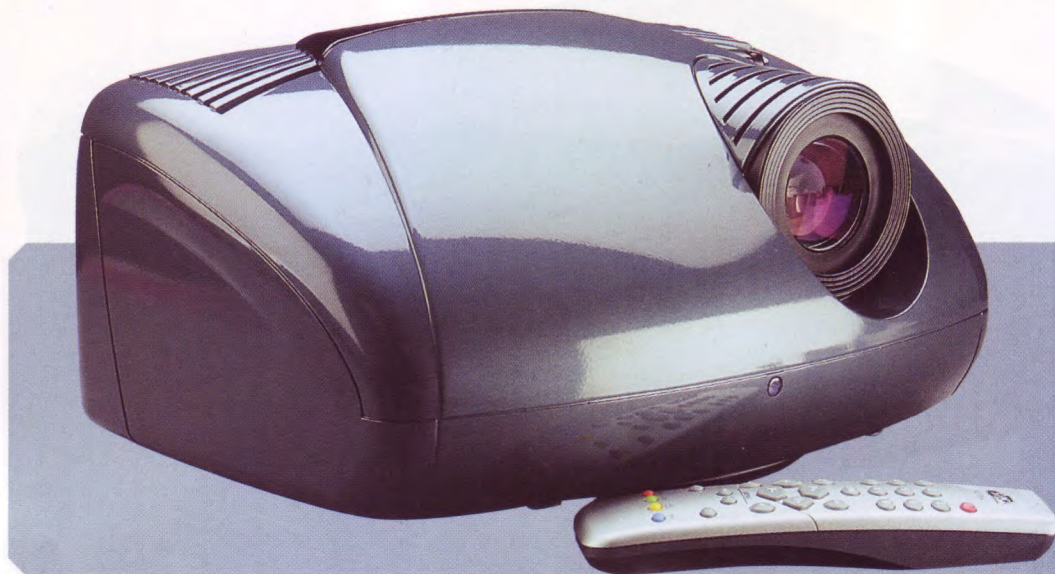
TIPO Videoproiettore DLP a singolo DMD da 1280 x 720

DIMENSIONI (LxAxP) 35 x 17,3 x 31,8 cm

PESO 5,8 Kg

DISTRIBUTORE SIM2 Multimedia
Tel. 0434/383253 - www.sim2.it

PREZZO 15186 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE
Ottica: Throw ratio: 1.8 - 2.4:1, zoom e messa a fuoco motorizzati; Risoluzioni: 480p, 720p, 1080i, fino a UXGA (1600 x 1200 pixel); Formati video: PAL, NTSC e SECAM (tutti), autoriconosciuti; Ingressi video: RGBS e component su pin RCA, connettore HD-15, videocomposito, S-video; Consumo: 235 W

SIM 2

Un evento. Nel senso che si tratta del primo DLP con matrice 1280 x 720 che ci sia capitato tra le mani, al di là delle fugaci e poco significative esperienze delle mostre. La macchina si presenta con una soluzione estetica molto simile al precedente HT200 (in prova su *Evolution* 1): la linea, bella ed originale, non è stata toccata più di tanto. La scocca è stata pensata per un uso Home Theater: pertanto nei prodotti SIM2 non troverete dimensioni piccole da primato, ma lenti degne di questo nome, percorsi ottici tali da enfatizzare le caratteristiche dell'obiettivo e della macchina, e la maniacale ricerca di sistemi per lo smaltimento di luce e rumore spuri, da sempre tallone d'Achille dei DLP. Cominciamo da un aspetto: la soluzione adottata sull'HT200 relativamente ad un'ottica a "tiro" lungo, ci ha sempre lasciato un tantino perplessi. Che significa? Che il precedente progetto costringeva a stare, per avere uno schermo da 244 cm di base, ad una distanza tra i 5.5 e gli 8 metri circa. Qui invece la situazione è cambiata: si è passati ad uno zoom 1.8 - 2.4: la differenza si vede! La descrizione del proiettore è un déjà vu: corpo in solido materiale plastico, piedini di regolazione efficaci e scarico di (molta) aria e luce dalla parte inferiore destra della macchina, in modo tale da non dare fastidio. Nella parte inferiore c'è anche lo sportello per il cambio della lampada. Finiamo con la comoda maniglia, che, ruotata in avanti, vi permette agilmente il trasporto del 300. Sulla parte superiore c'è la manopolina per regolare manualmente l'ottica: il sistema è di un'efficacia strepitosa, e vi richiede dai 10 ai 15 secondi per adeguare perfettamente il tutto allo schermo, operando senza le distorsioni peccaminose che i normali controlli digitali si portano appresso. Passiamo al retro, da sempre uno dei punti di maggior interesse di un proiettore: abbiamo un set di ingressi nella configurazione RGBS (su connettori RCA), ed un VGA. Un altro connettore, denominato "Remote input", serve per collegare la scatola di commutazione che viene fornita come optional: è del tipo DVI, ma fa un lavoro diverso. I tasti di controllo sono disposti a croce, un po' piccoli ma una volta fatta l'abitudine si localizzano subito. Completano la serie un ingresso video composito ed un S-video, più due ingressi per lo schermo e per la commutazione di formato. Il menu di questa macchina è simile a quello che abbiamo visto con l'HT200. La struttura appare ben organizzata, con la prima schermata che vi fornisce i parametri di regolazione dell'immagine, in dipendenza dell'ingresso selezionato: brightness, contrast, color, tint, sharpness, filter, cinema mode, video type. La schermata successiva è dedicata alle personalizzazioni dell'immagine. All'interno di "Advanced Settings" sono presenti quelle di "color temperature" e "gamma correction". La prima presenta 4 valori, high (scordatevelo), medium, low ed user. Il menu di correzione del gamma prevede 3 regolazioni, che corrispondono a punti di passaggio diversi. I valori sono film, video e graphics. Abbiamo scelto "film" e mantenuto questa impostazione per tutti gli impieghi (sia per i giochi che per i film).

Una macchina dotata di grandi prestazioni ed ulteriori potenzialità, in grado di creare l'anello di congiunzione tra la stirpe dei DLP e quella dei CRT (gli ancora imbattibili, ma ingombranti tritubo, per intenderci). L'HT300 raggiunge il massimo delle sue prestazioni quando è pilotato da un HTPC in risoluzione nativa (a questo proposito peccato che l'Xbox PAL non sia Progressive Scan come la versione NTSC americana!) e che può così candidarsi al ruolo di espressione di Home Theater di alto livello. La prima passeggiata nella tridimensionalità per un DLP, ossia il passo verso una riproduzione credibile della realtà. Un ultimo consiglio: spegnete l'apparecchio sempre dall'interruttore sul corpo macchina.

Lasciandolo solo in stand-by da telecomando scalda in una maniera indecorosa. Il prezzo - l'abbiamo tenuto per ultimo - ci sembra esageratamente alto, quali ne siano le ragioni (numeri ancora bassi o nuove tecnologie da sperimentare).

PRO
+ Qualità delle immagini
+ Contrasto elevato
+ Colori naturali

CONTRO
- Prezzo elevato

PRESTAZIONI 9 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 5 SU 10

SCHEDA TECNICA

TIPO Videoproiettore DLP a singolo DMD da 1024 x 768

DIMENSIONI (LxAxP) 41,5 x 12,9 x 42,2 cm

PESO 7,8 Kg

DISTRIBUTORE Italaudio Tel. 0331/548416 - www.yamaha.it

PREZZO 13900 Euro

CARATTERISTICHE DICHIARATE

Risoluzione 1024x768, luminosità 800 ANSI lumen, rapporto di contrasto 900:1, dimensioni massime dello schermo 200" in 16:9, frequenze di scansione max 80 kHz/85 Hz, ingressi video 1 component, 2 RGB, 1 D4, 1 DVI

YAMAHA DPX-1

L'aspetto del videoproiettore Yamaha, a prima vista piuttosto tradizionale, si distingue per i particolari, tanto da risultare piacevolmente aggressivo. Lo svaso per il controllo dello zoom e della messa a fuoco, entrambi di tipo manuale, sembra quasi una presa d'aria del cofano di una macchina sportiva. Partendo dall'esterno, è possibile verificare il notevole contenuto tecnologico dell'apparecchio che in esame. Sul pannello posteriore sono raggruppati spie e pulsanti retroilluminati, che permettono di governare completamente il videoproiettore senza l'ausilio del piccolo telecomando. Mai viste prima tante meraviglie: cinque connettori BNC per segnali component ed RGB sia a scansione interlacciata che progressiva; presa RCA per segnale videocomposito, presa miniDIN 4 poli per segnali S-video, porta VGA per segnali RGB esclusivamente progressivi e connettore DVI per connessioni video digitali fino a risoluzione SXGA. Completano la ricca dotazione un connettore D4, destinato al mercato giapponese e compatibile con segnali fino alla risoluzione 1080i, una porta RS232C ed un trigger +12 V, che si attiva all'accensione dell'apparecchio. Altrettanto ricco è il menu di controllo; oltre alle cinque curve del gamma, che delineano diverse risposte di linearità della scala dei grigi, è possibile regolare separatamente luminosità, contrasto e livello del nero. Allo stesso modo, se non vi bastassero cinque differenti impostazioni della temperatura colore del bianco, sarà possibile intervenire sulle singole componenti RGB, sia agli alti livelli di luminosità (contrast) che a quelli più bassi (brightness). Una menzione particolare, infine, per una serie impressionante di rapporti d'aspetto selezionabili sia per immagini 4:3 che 16:9 ed anche per la possibilità di avvalersi di una preziosa mascherina dalle dimensioni selezionabili che attenua l'eccessiva luminosità dei sottotitoli durante la visione di materiale video ricco di immagini particolarmente scure.

Rimosso il guscio plastico più esterno, si evidenzia immediatamente un secondo guscio metallico; nel frattempo, in posizione anteriore, possiamo subito esaminare il funzionamento del sistema di raffreddamento che è contenuto all'interno di un contenitore dedicato. Una potente ventola chiamata "Sirocco" muove un rispettabile flusso d'aria che lambisce la potente lampada da 120 W; l'aria in ingresso viene depurata dalle impurità mediante un'estesa area filtrante posta nella porzione inferiore del proiettore. Dalla ventola "Sirocco", il flusso d'aria ricco di rumore viene portato verso una vera e propria marmitta. Iniziando immediatamente con un collegamento S-video e le scene di combattimento di un classico come "Il Gladiatore", veniamo letteralmente "schiaffeggiati" da un contrasto impressionante, saturazione molto corretta ed immagini estremamente luminose. La sensazione generale è di assoluto godimento, senza contare che l'unica operazione necessaria per raggiungere un risultato del genere è stato l'azionamento dell'interruttore generale. Prima di impegnarci nelle delicate fasi di taratura, proviamo le varie impostazioni per la temperatura colore e le curve del gamma. La sensazione è che il miglior compromesso raggiunto dalle impostazioni di temperatura colore sia nella posizione "mid-low". Per quanto riguarda la curva del gamma più opportuna, questa è da ricercarsi ogni volta tra quelle centrali, a seconda del software che verrà riprodotto. La prestazione del piccolo Yamaha è decisamente positiva, con un livello del nero estremamente contenuto ed un rumore digitale, caratteristico di tutti i DLP nelle zone più scure delle immagini, che diventa percepibile soltanto a distanza ravvicinata. Infine, avvantaggiato dalla presenza del pannello DMD con 1024x768 punti, la risoluzione è sensibilmente superiore a quella rilevabile nei proiettori con matrice SVGA. Alla sua prima prova nel mondo della videoproiezione, Yamaha colpisce il segno con un prodotto maturo che contiene al suo interno tanta tecnologia. Le enormi possibilità di collegamento, l'estrema silenziosità del sistema di raffreddamento e le prestazioni video lo avvicinano in maniera inequivocabile ad un videoproiettore tritubo. Soltanto il prezzo, assoluto, risulta un po' eccessivo.

PRO
- + Qualità delle immagini
- + Livello del nero
- + Silenziosità
- + Connessioni

CONTRO
- - Prezzo elevato
- - Prestazioni con immagini poco luminose

PRESTAZIONI 8 SU 10

QUALITÀ/PREZZO 5 SU 10

Home
Press
Download
Links
E-Mail

Intervista a cura di Giuseppe Nigro

[Super Anime 3D]

Link

http://www.superanime3d.com

Il mondo di Gianni Soldati

Dopo aver dato uno sguardo, nel numero 01 di *Evolution magazine*, ai siti internet italiani dei talentuosi illustratori che dedicano la loro arte alla modellazione degli indimenticabili robot anni '70/80, abbiamo deciso di scambiare quattro chiacchiere con Gianni Soldati (alias Jeeg Robot), autore di alcuni tra i più bei rendering a tema che si siano mai visti sul web. Gianni ci parla di sé, delle sue opere e di cosa occorre per diventare bravi come lui!

Intervista con... Jeeg Robot

Ciao Gianni, benvenuto tra le pagine di *Evolution*! Parlaci un po' di te: chi sei, da dove vieni e cosa fai nella vita...!

Mi chiamo Gianni, ma questo lo sapete gia, secondo l'anagrafe ho ben 29 anni ma credo che il cervello si sia fermato a 10. Sono un quasi-architetto con la passione per la Computer Grafica e le sue molte applicazioni.

Da dove nasce la tua passione per i robot anni '70?

Nasce da un televisore in bianco e nero che è stato il miglior amico della mia infanzia. Ricordo ogni pomeriggio passato aspettando di vedere Goldrake e gli altri. A quel tempo erano visti come poco costruttivi se non deleteri per i bambini , in realtà trasmettevano valori alti, l'altruismo, il sacrificio, il coraggio.

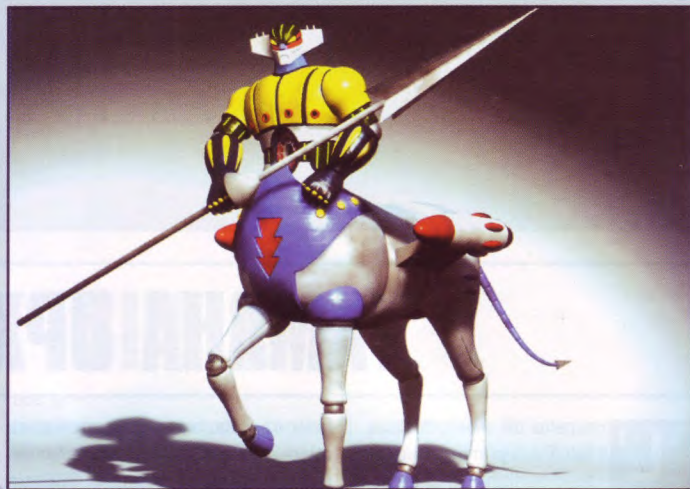
L'idea di ricrearli in 3D, da dove ti è venuta? E quella di farne un sito? Perché proprio The Jeeg Page? Non potevi chiamarla... The Mazinger Page?

Come studente di Architettura mi sono avvicinato al mondo del CAD (Disegno tecnico al computer) ma gli edifici sono così noiosi e facili da modellare. Per testare le mia capacità cominciai a modellare i primi robot partendo da i modellini in plastica e prendendo le misure su questi per traferirle nel computer. Era solo un hobby finché non mi imbattei nel sito di Gianluca Panebianco (http://www.panebianco3d.com). Lui aveva creato il sito dei miei sogni e parlandogli mi sono convinto a fare lo stesso anche io. La scelta del nome è stata tragica ma alla fine scelsi "The Jeeg page", il mio nickname in internet è infatti Jeeg (il mio robot preferito).

Quali e quanti programmi utilizzi per realizzare i tuoi capolavori?

Ultimamente ne uso soltanto due. Photoshop per la creazione delle textures e le correzioni dei rendering. Lightwave6.5b per il 3D.

Quanto tempo impieghi in media per realizzare uno dei tuoi rendering?

Tutto dipende dalla complessità del rendering. In linea di massima però sono sempre piuttosto rapidi, perchè ho sempre prestato molta attenzione a non sprecare inutilmente vertici e dettagli laddove non possano essere visti.

Cosa consiglieresti a chi volesse provare a realizzare dei lavori in 3D, magari ispirandosi proprio a quanto di buono ammirato nel tuo sito?

Le regole più importanti secondo me sono: provare, provare, provare. Corollario: Non datevi mai per vinti. Non credere che esista un programma meglio di altri (esiste solo il programma con cui vi trovate di più a vostro agio) Osservate tutto ciò che vi circonda, è l'unico modo per capire come rendere reale un robot che reale non è mai stato.

Navigando nel web, abbiamo scovato altri talentuosi ragazzi che realizzano modelli tridimensionali dei robot anni 70. Sicuramente alcuni di loro li conosci già (parlo di Gianluca Panebianco). Cosa ne pensi? C'è una sorta di rivalità tra di voi? Oppure vi scambiate pareri e consigli senza preoccuparvi di rivelarvi i vostri "segreti"...?

Come dicevo, Gianluca è stato il motivo per cui ho deciso di creare il mio sito. C'è una serena competizione tra noi, competizione che non potrà che terminare con la mia vittoria assoluta (ride).

Hai da poco rinnovato il tuo sito, ti faccio i complimenti. In particolare mi è molto piaciuta l'idea di inserire i disegni originali degli episodi di Jeeg, C'è la possibilità

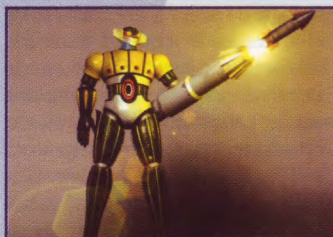
[Gundam Weapons]

Link

http://digilander.libero.it/gundamweapons/home.html

[RicSan 3D]

Link

http://digilander.libero.it/ricscan

[Gianluca Panebianco 3D Homepage]

Link

http://www.panebianco3d.com

[The Jeeg Page]

www.giannisoldati.com

di allargare questo database anche agli altri robot?

L'aggiunta a cui ti riferisci era un doveroso omaggio al mio cartone preferito. Il robot d'acciaio merita questo e altro. Se in futuro troverò altro materiale inedito e mai pubblicato in Italia non mancherò di aggiungerlo al mio sito.

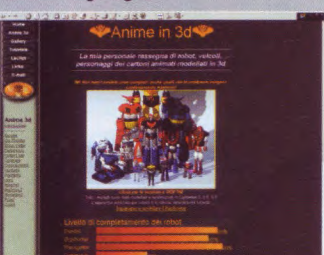
Finalmente hai completato la lavorazione di Goldrake. Sei soddisfatto della sua riuscita? Qual è stata la parte più difficile da modellare?

Naturalmente la testa! Sia per la ricchezza di dettagli rispetto al corpo, sia per l'attenzione da prestare affinchè abbia la giusta "espressione". Come uomini siamo abituati a soffermarci sui lineamenti del viso e sugli occhi in particolare. Per i robot il discorso non cambia, gli occhi danno carattere al modello 3D, un errore negli occhi, nel naso o nella bocca, quando c'è, e il lavoro è compromesso.

Dopo aver lavorato a tutti questi modelli di robot, hai mai pensato di ricreare anche delle fisionomie più... umane? Intendo dire: non sarebbe bello fare dei rendering di Actarus, Alcoor, Venusia oppure del mitico Boss?

Sarebbe molto bello. Ammetto che tra i miei progetti futuri c'è la creazione dei protagonisti dei cartoni. È inevitabile che succederà perchè non si riesce a creare una storia vera e propria con i soli robot. Purtroppo da quando ho aperto il mio sito si sono accumulate moltissime richieste da parte dei visitatori. Se dovessi basarmi su queste il primo modello da fare dovrebbe essere il Grande Mazinger, poi Shin Getter robot, e tanti altri a seguire. Credo che i personaggi dovranno aspettare per ora.

Cosa vuoi dire ai lettori di *Evolution*?

Qualcosa che accomuna i videogiocatori e gli appassionati di cartoni è l'essere rimasti un po' bambini. Qualunque cosa vi dicano ricordatevi che questo è un pregio e non un difetto!

Il sito di Gianni, pur continuando a mancare di una bella intro in flash (ci piacerebbe ammirarne una con le sue creazioni digitali), presenta alcune migliorie e ottimizzazioni che lo rendono ancora più attraente ed interessante. Dopo una splash page che ci consente di scegliere la lingua preferita (inglese o italiano), un frame laterale che funge da menu ci guiderà nell'esplorazione del sito dedicato ai lavori del talentuoso architetto. Oltre ad ammirare i rendering di Mazinga Z, Goldrake e tutti i più importanti robot prodotti da Toei Animation (e dei quali potete ammirare alcuni shot in queste due pagine) va segnalata la possibilità di accedere alla descrizione di tutti gli episodi della serie televisiva di Jeeg Robot, con un completissimo database di personaggi e creature nemiche. Inoltre, nelle pagine di Gianni Soldati sono presenti alcuni utili tutorial che ci illustrano come realizzare il nostro modello 3D. Nella sezione download è possibile scaricare alcuni script per Lightwave e altri programmi di grafica. Il sito si completa con un elenco di links dei migliori autori italiani di illustrazioni tridimensionali sullo stessa tema. Chissà che qualche software house non si accorga del talento del buon Gianni...

Immediatezza e semplicità unite ad una ricchezza di contenuti sorprendente.

a
na
chi
o in
tto e
nobile
er mai
avalieri
i Carlo
ata nella
stellato di
tte, le cro-
o vigore al
amente cri-
da, un'arma
E come San
Dragons Den
ago in un duel-
nario collettivo
a fama, la gloria
ne. L'impresa è
per averla com-
ggiungibile. Forse
all'aspetto utopico
pensarci bene, Don
ottimo protagonista
. Così il Sir Artur di
i suoi mulini a vento
moniaci che egli deve
a sua amata (vedi tutta
e medioevale sull'amor
es sui cavalieri coprono
ologie di gioco, ad esem-
nights of the Round sono
ender of the Crown è uno
to, Dragons Lair è un laser-
blins è un platform con ele-
ine Spellbound è un arcade.

Le Origini Del Videogioco

a cura di Daniele Bertocci [redtocci@virgilio.it]

Gli anni della crisi

Mattel fu fondata nel 1946, in California, per volere dei coniugi Handler. Nata come casa costruttrice di bambole, la svolta si ebbe nel 1955 quando gli Handler "inventarono" la pubblicità rivolta ai più piccoli, acquistando uno spazio all'interno dello show televisivo di Topolino. Altro anno memorabile per Mattel fu il 1957, data in cui venne lanciata la famosissima Barbie. Ma torniamo alle console: nel 1976, Chang, il responsabile dei settore "ricerca e sviluppo" Mattel, propone, tramite la consulenza della APH, una console basata sul processore CP1610 a 16 bit della G.I. Avete capito bene: il processore era un 16 bit! Va detto, però, che questo era anche "straordinariamente" lento: meno di 1 MHz. Mattel era intenzionata a divenire leader del settore dei portatili e così rimandò l'entrata sul mercato della sua creatura. Nel 1979, la casa americana presentò dunque Intelligent Television Master Component, meglio conosciuto col nome di Intellivision o Inty. Il prezzo di vendita era superiore a quello del VCS (250 dollari contro 160), ma l'intera fornitura di 165.000 pezzi andò letteralmente a ruba. La grafica era davvero bella, soprattutto nei giochi sportivi come lo sci, o in quelli di strategia. Inty era imbattibile: 2 livelli di parallasse, 16 colori su schermo da una palette di 128 e tre canali audio lo rendevano (almeno sino all'uscita di Colecovision) lo stato dell'arte nel campo videogames.

Le innovazioni non finivano certo qui: la macchina era dotata di due joypad, provvisti, oltre che del poco funzionale (a dire il vero era proprio scomodo e doloroso) disco direzionale, di un tastierino numerico e di due tasti laterali, presenti sia a sinistra che a destra in modo da poter essere utilizzato anche dai mancini. L'esterno era ragguardevole: la prima versione aveva le rifiniture in legno e oro ed era circa due volte più grande e più pesante della odierna PlayStation. Mattel puntò tutto su una strategia che pochi avevano ritenuto vincente: dare ad Intellevision l'immagine di una console adatta ad un videogiocatore più adulto. Mattel comprò, poi, le licenze dei maggiori campionati di sport americani come l'NBA, l'NFL e l'NLB e creò attorno ad esse degli ottimi giochi che sfruttavano a fondo i 16 bit della console. Inoltre il colosso americano intraprese una campagna pubblicitaria memorabile, utilizzando come testimonial, Plimpton (celebre per i suoi libri sullo sport) e organizzando una martellante propaganda comparativa (non permessa in Italia) per evidenziare le maggiori qualità del suo sistema rispetto al VCS Atari. Le killer app. scelte dalla ditta americana furono due: MLB, primo gioco a far uso della sintesi vocale (diceva, infatti, "Yer out!" quando un battitore veniva eliminato) e avente la possibilità di controllare tutti e nove i giocatori con il tastierino numerico e Armor Battle, clone di Combat. A differenza del clone Atari (Tank), Armor Battle era straordinariamente più definito e molto più complesso. Mattel aveva capito 20 anni prima ciò che permise a Sony di divenire, da giovane debuttante, leader del mercato console: dare la sensazione di avere tra le mani un prodotto non solo per bambini;fare in modo e che l'adolescente o il ventenne, ormai cresciuto con i videogiochi, lo potesse utilizzare senza vergogna e senza i preconcetti diffusi sino ad allora. Mattel sperimentò pure la distribu-zione via cavo del software, ma fallì a causa delle limitazioni tecniche dell'epoca. L'unica software house a riuscirci fu Atari grazie allo Spectravision, una speciale macchina posizionata all'interno di prestigiosi Hotel, dove i fruitori, dopo aver pagato una somma prestabilita, potevano giocare al software selezionato (i giochi venivano scelti tramite una manopola). In realtà lo Spectravision viene ricordato dai più per la sua rete via cavo, che divenne, incredibilmente, la migliore nella distribuzione di film hard (!). Insieme all'etichetta dei titoli sportivi, Mattel introdusse "Strategy Network", una collana di titoli, cloni dei più famosi giochi da tavolo di quegli anni. Tra i tanti ricordiamo Utopia, titolo scritto da Daglow, Tran e Lieblich, che, sfruttando i miseri 4K a disposizione del sistema, divenne il primo gioco di simulazione per console. Lo scopo era gestire in tempo reale tutte le attività dell'isola di Utopia (costruire, coltivare ed accrescere le scienze) e, di tanto in tanto, far fronte a particolari agenti esterni quali pirati ed inondazioni. Un simile concept non si era mai visto sino ad allora: per la prima volta l'intelligenza era la risorsa fondamentale per usufruire del gioco. La cartuccia vendette qualcosa come 250.000 pezzi (e non era per VCS...) ed ancora oggi vanta numerosissimi appassionati.

La console della Mattel con la sua confezione in una foto che mostra tutto il look retro' dell'epoca.

Due delle periferiche più curiose del panorama Intellevision: l'IntelliVoice e il modulo tastiera.

Il lato oscuro di Moor Angol

Godersi un'emozionante avventura home cinema migliora la qualità della vita. E aiuta a godersela meglio.

Ecco alcuni suggerimenti Recoton.

Suggerimento N. 1

La fama indiscussa dei diffusori AR si riconferma nel mondo dell'home theater con una gamma di sistemi in grado di soddisfare tutte le esigenze per la realizzazione di un impianto di qualità. Soluzioni di altissimo livello sono ad esempio offerte dai diffusori della serie CHRONOS mentre per gli ambienti in cui sono richiesti sistemi di sottile profilo per posizionamento a parete con utilizzo di schermi al plasma o set TV 16:9 la serie PHANTOM costituisce un assoluto riferimento per design e caratteristiche sonore. E dove conta molto il budget, AR propone infine la serie STATUS considerata dai critici il miglior acquisto in termini di rapporto qualità/prezzo"

Chronos W38

Chronos C17

Chronos B17

Chronos A25

Suggerimento n. 2

Magnat (si pronuncia magh-nat) offre una gamma di diffusori per ogni esigenza di investimento. I moderni diffusori della serie VINTAGE esprimono al meglio le potenzialità dei nuovi formati digitali a due o più canali. I sistemi di questa serie si distinguono infatti per la presenza del tweeter f-max che permette di riprodurre le frequenze straordinariamente alte caratteristiche delle registrazioni digitali su DVD audio e SACD. Soluzioni eleganti e di facile inserimento in ambiente sono poi patrimonio dei sistemi della serie VECTOR NEEDLE mentre una gamma bassa ricca e potente è garantita dai subwoofers amplificati delle serie ALPHA e OMEGA, complementi ideali a diffusori di piccole dimensioni in impianti home theater.

Vintage 650

Vintage Center 6

Vintage 610

Suggerimento n. 3

Heco pone da sempre particolare cura nella progettazione di diffusori Audio in cui la qualità sonora si coniughi all'eleganza, il tutto per un facile e raffinato inserimento nell'ambiente domestico. Dalla collaborazione con il famoso ricercatore acustico Joseph D'Appolito, noto per la configurazione di altoparlanti che porta il suo nome, sono nati i sistemi HT della prestigiosa serie Signature, attuale punta di diamante della produzione HECO. Con la stessa attenzione alla qualità, ma ad un costo più contenuto la proposta Heco offre le due interessantissime serie ARGON e XENON ed una gamma entry level di validi contenuti sonori ed estetici come l'HORIZON.

Signature Rear   Signature Center

Signature Sub 30A

Signature Front

Per ascoltare meglio i suggerimenti proposti recatevi presso un rivenditore che esponga uno dei marchi indicati. Migliorerete ancor più la qualità della vita. Garantisce Recoton.

Via Sansovino, 23 • 20133 Milano • Tel. 02.2367595 • Fax 02.2665153 • www.recotonitalia.it • info@recotonitalia.com

DLP

DCDi
by FAROUDJA

dvi

ScreenPlay™
by InFocus